SWJ-BAN015

WonderSwan™

# Mobile Suit GUNDAM MSVS

エムエスバーサス

# OPERATION MANUAL

ステレオ対応 通信対応

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999 MADE IN JAPAN

ANAHEIM ELECTRONICS

BANDAI

# ⚠ 注　意

## 必ずお読みください

●取扱説明書を必ずお読みください。

●強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。

●思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。

●思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

## 取り扱い上のご注意

●端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

## ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワン専用カートリッジ「MSVS」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## CONTENTS


| | |
|---|---|
| 「Mobile Suit GUNDAM MSVS」開発秘話 | 04 |
| MSシミュレーターとは… | 05 |
| 操作方法… | 06 |
| 搭乗 | 08 |
| ゲームを始める前に | 11 |
| スタンバイルーム | 12 |
| MSドック | 18 |
| COMモード | 24 |
| シチュエーション | 24 |
| バトルスタート | 26 |
| シングル | 33 |
| VSモード | 35 |
| トレード | 37 |
| MSリスト | 38 |

CG協力
(有)オズ・アートワーク
CG出典
カードダス「MOBILE SUIT GUNDAM CG SELECTION」シリーズより

## 「Mobile Suit GUNDAM MSVS」開発秘話

宇宙世紀0085年、極秘裡に進められていた「ガンダム開発計画」をカモフラージュするかのようにワンダースワン専用MSシミュレーター「Mobile Suit GUNDAM MSVS」は発売された。開発に関与したアナハイム・エレクトロニクス社（以下A・E）は家電製品から軍用航宙艦艇まで、幅広い商品を生産する巨大企業。一年戦争後、MSの兵器としての優秀さに注目したA・Eは、ジオン公国の主幹MS生産メーカー／ジオニック社等を積極的に吸収合併、地球圏最大のMS開発能力を持つ軍需産業となった。

ワンダースワン本体の開発は家電事業部の一部門であるコンシューマ事業本部が開発のすべてを担当した。

この「Mobile Suit GUNDAM MSVS」は、傘下のグループ企業／A・Eエンターテインメントを開発元とし、同社が独自に入手した最新MSのデータをもとに開発されたソフトである。もちろん、MSに関する情報はA・E社内でも最重要機密事項に属し、グループ企業といえどもその情報の入手はほぼ不可能、基本的には公開済みのデータを独自の見解で解析、開発をおこなったものである。

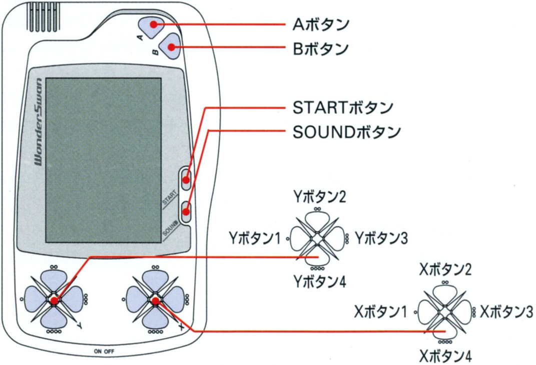
## MSシミュレーターとは…

MSシミュレーターはもともとは連邦軍の訓練目的に開発されたものであるが、戦後の情勢から一般に発売されたものである。プレイヤーは最大5機のMSと最大3人のパイロットを任意に使用し、与えられたミッションをクリアしていきます。シミュレーターには連邦軍はもちろん、ジオン軍MSのデータもインプットされており、本格的なMSバトルが体験できます。民生化にあたり、アムロ・レイやシャア・アズナブルといった一流のパイロットデータも数多くインプットされ、歴戦の勇士たちと闘うことが可能になりました。また、2台のシミュレーターを接続することで、対戦することもできます。

戦闘結果によって得られるドックポイントで、MSの改造やモデルチェンジ、能力パラメーターのレベルアップがおこなえます。パイロットは戦闘によって徐々に成長、MSの性能を100%引き出すためには、パイロットの育成が必要となります。

バトルフィールドは「宇宙」「地上」「砂漠」「水中」と様々、状況に合わせたシミュレートがいつでもどこでも可能になりました。

## 操作方法


Aボタン
Bボタン
STARTボタン
SOUNDボタン
Yボタン2
Yボタン1
Yボタン3
Yボタン4
Xボタン2
Xボタン1
Xボタン3
Xボタン4
WonderSwan
START
SOUND
ON OFF

## 通常時

Yボタン ………項目の選択（Yボタン1：左、Yボタン2：上、Yボタン3：右、Yボタン4：下）
Xボタン3 ……決定
Xボタン4 ……キャンセル

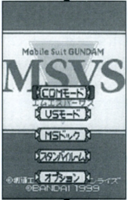
## 戦闘時・行動指示

Yボタン1 ………フリー＝パイロットが好む攻撃方法で戦闘をおこないます。
Yボタン2 ………ショートレンジ＝近距離での格闘戦を中心に仕掛けます。
Yボタン3 ………ミドルレンジ＝中距離での銃撃戦を中心に仕掛けます。
Yボタン4 ………ロングレンジ＝長距離から遠距離砲での雷撃戦を中心に仕掛けます。
Xボタン3 ………複数敵交戦時の攻撃目標選択
STARTボタン …ポーズ

※AボタンとBボタン、STARTボタンの同時押しでソフトリセットが可能です。
※このソフトは省電力機能を搭載しています。一定時間ボタン操作をおこなわないと、省電力機能がはたらき画面が白くなります。その際、画面には省電力マークが表示されます。何かボタンを押すと元の状態に戻ります。詳しくはワンダースワン本体の取扱説明書をご覧ください。

## 搭乗

ワンダースワン本体に「Mobile Suit GUNDAM MSVS」のカートリッジをセットし、電源を入れるとオープニングに続いてタイトル画面があらわれます。Xボタン3、4またはSTARTボタンを押すとモード選択画面があらわれます。

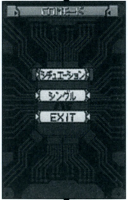



## COMモード

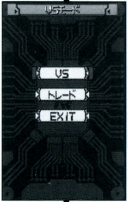
コンピュータを相手に対戦する1人専用モードです。

「シチュエーション」は、原作に登場するパイロットやMSを相手に、様々なステージをクリアしていくモード。クリアしたステージは「シングル」で使うことができるようになります。

「シングル」は「シチュエーション」でクリアしたステージを自由にプレイできるモード。クリアしたステージに登場したパイロットやプレイヤーが現在入手可能なMSを自由に組み合わせて対戦することができます。自分のMSをチューンナップするためのドックポイントを稼ぐのに便利なモードです。

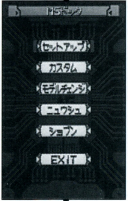


## VSモード




2台のワンダースワンに「Mobile Suit GUNDAM MSVS」のカートリッジをそれぞれセットし、ワンダースワン専用通信ケーブル（別売）で2台をつないで2P対戦できる「VS」モードや、お互いのパイロットやMSの交換をおこなうことができる「トレード」モードのプレイが可能です。

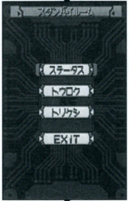
## MSドック




COMモードの戦闘で獲得したドックポイントを使い、MSのチューンナップができる場所です。武装の変更や機体の改造、能力パラメーターの変更やモデルチェンジがおこなえます。また、新たなMSを入手したり、不要になったMSを処分することもできます。最大5機のMSを格納所有することができます。

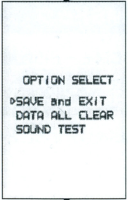
## スタンバイルーム

パイロットの登録や削除、各能力の確認など、パイロットを管理する場所です。登録時は、年齢や経歴など様々な設定での登録が可能です。最大3人のパイロットをスタンバイさせることができます。一度登録した設定は変更することができません。




## オプション

プレイデータのセーブや初期化、またゲーム中のBGMやSEを聴くことができます。
※プレイデータは基本的にはオートでセーブされますが。この「オプション」でセーブすることで、セーブの状況がより確実になります。




**注意！**

電池マークが表示されると、画面に「デンチをとりかえてください」という表示があらわれ、一切のプレイが中断されます。一度電源を切り、新しい電池を入れなおしてからプレイを再開してください。
※電池マークについては、ワンダースワン本体の取扱説明書をご覧下さい。

# ゲームを始める前に

初めてゲームを起動すると、プレイヤーにはゲーム中で使用するドックポイントと3機のMSが配給されます。

## ドックポイント

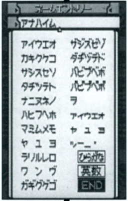
機体の改造、能力パラメーターの変更やモデルチェンジをおこなう際に使用するポイントになります。
COMモードの戦闘で獲得することができます。

## 配給MS

宇宙用・地上&砂漠用・水中用のMSがそれぞれ1機ずつ、計3機配給されます。配給されるMSは、プレイを始めたワンダースワン本体のシリアルナンバーによって変化します。

## スタンバイルーム

パイロットの登録や削除、各能力の確認などがおこなえます。ゲーム開始時はパイロットが登録されていませんので、初めにパイロットを登録します。

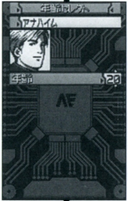



### トウロク

①初めにネームエントリー画面があらわれます。ひらがな／カタカナ／英字数字から全14文字を選ぶことができます。Yボタンで文字を選びXボタン3で決定、[END]で終了します。Xボタン4で文字を取り消すことができます。

②続いてキャラクターセレクト画面があらわれます。ここではキャラクターのグラフィックを選びます。Yボタンで選びXボタン3で決定します。

③次に年齢を設定します。Yボタン2、4で数値を変更し、Xボタン3で決定。15歳から50歳の間でおこなえます。年齢により初期設定能力が変化します。ゲーム中、年齢は変化しません。




**POINT!**

年齢が高いほど初期設定の能力は高いが、成長率が低くなります。年齢が低いと、 初期設定は低いが、成長率が高くなります。

④経歴を選びます。Yボタン2、4で選択し、Xボタン3で決定します。経歴により初期設定能力（階級・直感・操縦技術・得意な攻撃方法・カテゴリレベル・ポテンシャル）が変化します。一度設定された直感のパラメーターは変化しません。

⑤確認画面で[YES]を選んで「トウロク」を終了します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、経歴選択画面に戻ります。
※各選択画面中はBボタン・キャンセルで前の画面に戻ることができます。

## ステータス

登録パイロットのステータス・ポテンシャル・スキル・戦果の確認がおこなえます。Yボタン1、3でパイロットを変更し2人以上登録している時、Yボタン2、4で項目を変更します。

## ステータス

**階級** ……………二等兵から少将まで14段階で変化します。敵を倒すことで昇進または降格します。シングルの戦績は反映されません。

**作戦遂行力** ……行動指示に対する従順度。高いほど従順です。

**年齢** ……………パイロットの年齢。

**性格** ……………行動指示「FREE」の際の性格。

**直感** ……………敵探索時の直感力。高いほど正確です。

**操縦** ……………MSの操縦技術。高いほど移動が効率的、また、回避率も高くなります。

### 階級表

| | |
|---|---|
| ↑ 准尉 | 少将 |
| ↑ 曹長 | ↑ 大佐 |
| ↑ 軍曹 | ↑ 中佐 |
| ↑ 伍長 | ↑ 少佐 |
| ↑ 上等兵 | ↑ 大尉 |
| ↑ 一等兵 | ↑ 中尉 |
| ↑ 二等兵 | ↑ 少尉 ↑ |

**近距離攻撃・中距離攻撃・遠距離攻撃**
……………………各レンジでの攻撃技術。高いほど命中率が上がります。

**適性** ……………各地形適性。D→C→B→Aの順に適性が高くなります。
高いほどその地形の移動が効果的となります。

**POINT!**

"操縦"パラメーターは敵からのダメージを一定数受けると上昇、また、"近距離攻撃・中距離攻撃・遠距離攻撃"パラメーターはそれぞれの距離において、敵に攻撃を一定数ヒットさせると上昇します。

**POINT!**

パイロットは勝っても負けても、戦闘を経験したぶん確実に成長していきます。

## スキル

スキルを持ったキャラクターが戦闘をおこなうと、一定の確率でスキル効果が発生します。“近距離攻撃・中距離攻撃・遠距離攻撃”パラメーターがある一定値を超えると、そこからは数値が上昇する度に一定の確率で獲得することができます。パラメーターは99までの表示ですが、データは99以上もカウント、さらなるスキルアップが可能です。

### スキル例　近：近距離　中：中距離　遠：遠距離　特：特殊

| | | |
|---|---|---|
| 近 | スタン | コックピット攻撃で敵機を一定時間行動不能に。 |
| 近 | ダブル | 2発連続攻撃。 |
| 中 | ラピッドファイア | 3回分の弾薬で同じ場所を攻撃。※1 |
| 中 | スタック | 敵機を擱座させ、一定時間移動不能に。 |
| 遠 | ワイドショット | 3回分の弾薬攻撃で命中率を上げる。※1 |
| 遠 | スナイプ | 一点狙撃で命中率を上げる。 |
| 特 | スウェー | そのターンの相手の攻撃をすべて回避。 |

※1／残弾3以下では実行不能です。

## ポテンシャル

同一タイプのMSに乗る度に数値が上がり、数値が高い程そのタイプのMS性能を引き出しやすくなります。

## VS戦果

**出撃回数** ………通信対戦した回数。
**撃破数** …………撃破したMSの数。
**階級** ……………撃破した敵パイロットの階級。

※通信対戦の結果だけが反映されます。

## トリケシ

登録パイロットを抹消することができます。Yボタン2、4でパイロットを選び、Xボタン3で決定します。確認画面で[YES]を選んで「トリケシ」を終了します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、パイロット選択画面に戻ります。

## EXIT

スタンバイルームを抜け、モード選択画面に戻ります。

## MSドック

MSのチューンナップや入手・処分がおこなえます。最大5機までの格納が可能です。MS表示時にXボタン1を押すと表示MSのパラメーターを確認することができます。

### セットアップ

MSはそれぞれ複数の武器を装備しており、変更可能な武器を任意に変更することができます。Yボタン1、3でMSを選び、Xボタン3またはYボタン4を押すと武装リストが表示されます。装備中の武器には□がついています。武器の入手・処分はできません。

Yボタン2、4で武器を選ぶと、その武器のスペックが表示されます。
同じ装備箇所の武器同士を交換することができます。Yボタン2、4で新たに装備する武器を選んでXボタン3を押すと、装備中の武器から□がはずれ、新たに装備した武器に□がつきます。これで武器の装備変更が終了します。装備箇所“コテイ”の表示武器は変更できません。

**AP** ……………………攻撃力と1回に可能な最大攻撃回数。基本攻撃力と命中回数によって、トータルの攻撃力が決まります。

**装備箇所** …………同じ箇所の武器同士を変更することができます。“コテイ”表示の武器は変更できません。

**攻撃力と弾頭数** …命中した弾頭数によって、ダメージの量が変化します。

**RNG** ………………射程距離　S:近距離　M:中距離　L:長距離

**HIT** ……………………命中率

**AMO・ENG** 　　弾数（AMO）とエネルギー（ENG）。0になると、弾を使う武器は攻撃不能に、エネルギーを使うビーム兵器は攻撃力が半減します。

## カスタム

ドックポイントを使ってMSの能力パラメーターのレベルアップをおこなうことができます。

Yボタン2、4でパラメーターを選ぶと、パラメーターの現在の数値とレベルアップする数値、レベルアップに必要なドックポイントの額が表示されます。また、レベルアップには回数制限があり、その残り回数も表示されます。「適性」は選んだ後、Yボタン1、3で地形を選びレベルアップを実行します。Xボタン3で実行します。

**耐久力** …………アップさせることで撃たれ強いMSにすることができます。

**装甲値** …………アップさせることで敵からの攻撃ダメージを軽減させることができます。

**運動性** …………MSの移動速力をあらわします。アップさせることで攻撃命中率が上がり、被弾率が下がります。

**索敵能力** ………敵機を素早く発見し、アップさせることで移動攻撃も可能になります。

**ジェネレータ**……エネルギー量（ENG）をあらわします。移動、一部兵器の使用により消費します。アップさせることで一部の兵器はエネルギー切れの心配がなくなります。

**適性** ……………地形適性。D→C→B→Aの順に適性が高くなります。適性が低いと、そのMSの能力が十分に引きだせません。

**サイズ** …………MSの大きさをあらわします。

サイズの変更はできません。パラメーターの変更は一機につき合計10回までとなります。

※地形適正Dの場合、カスタマイズはできません。

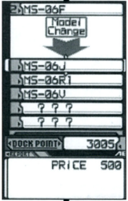
**POINT!**

装甲値はアップさせると、敵からの攻撃ダメージを軽減させることができる最も基本的なパラメーターになります。

運動性をアップさせると、MSが装備している武器の有効射程距離を守ることができ、かつ攻撃命中率が上がります。

## モデルチェンジ

一定の条件をクリアすると、MSを進化させることができます。Yボタン1、3でMSを選び、Xボタン3またはYボタン4を押すとモデルチェンジリストとモデルチェンジに必要なドックポイントの額が表示されます。モデルチェンジさせる型を選び、Xボタン3で決定します。一定条件をクリアしていない場合、名前は表示されず、モデルチェンジもできません。カスタムした数値は継承されません。※全くモデルチェンジできないMSは表示されません。




## ニュウシュ

MSを入手することができます。Yボタン1、3でMSを選ぶと入手に必要なドックポイントの額が表示されます。入手する場合はXボタン3で決定、続いて確認画面があらわれます。[YES]を選び入手します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、選択画面に戻ります。

一定の条件をクリアすると、入手できるMSの種類が変化します。また、5機以上所有している場合、入手はできません。

## ショブン

MSを処分することができます。Yボタン1、3でMSを選ぶと、処分により獲得できるドックポイントの額が表示されます。処分する場合はXボタン3で決定、続いて確認画面があらわれます。[YES]を選び実行します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、選択画面に戻ります。
カスタム回数によって処分時に獲得できるドックポイントの額が変化します。

## EXIT

モード選択画面に戻ります。

特別配給について
すべてのMSを処分し、かつ最低額のMSを入手できるドックポイントを持っていない場合、特別措置としてMS-05「ザクI」が支給されます。

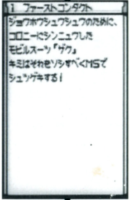
# COMモード

コンピュータを相手に対戦する1人専用モードです。

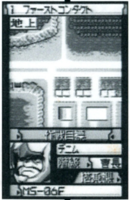
## シチュエーション

原作に登場するパイロットやMSを相手に、様々なステージをクリアしていくモード。クリアしたステージは「シングル」で使うことができるようになります。

①COMモードから「シチュエーション」を選び決定すると、初めにそのステージのミッションが表示されます。



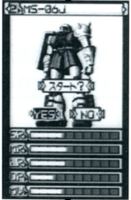

②ミッション確認後、Xボタン3で決定すると、作戦目標画面があらわれます。目標パイロットの名前・階級、搭乗機と戦闘フィールドの地形が表示されます。



③出撃パイロットを選択します。Yボタン2、4でパイロットを選び、Xボタン3で決定します。カーソルでパイロットを選んでXボタン1を押すと、そのパイロットのパラメーターが表示されます。

④搭乗するMSを選びます。Yボタン1、3でMSを選び、Xボタン3で決定します。選択中MSの能力がバーで表示されます。
※適性のないMSはバーが0になり、選ぶことができません。

SR ……………近距離攻撃
MR ……………中距離攻撃
LR ……………遠距離攻撃
DP ……………防御力
MV ……………移動力




※バーの長さは、パイロット能力+MS能力の概算を示します。
※MS表示時にXボタン1で、MSのパラメーターが表示されます。
確認画面で[YES]を選びバトルスタートです。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、選択画面に戻ります。

# バトルスタート

バトルは基本的にオートでおこなわれます。バトル中、プレイヤーはパイロットに作戦の指示を与えることができます。

## 索敵

初めに敵機を探索する必要があり、プレイヤーのMSは索敵のためにオートで動き始めます。

**注意!**

索敵可能範囲内に敵がいても、地形効果や天候等で敵を発見できないこともあります。

### パイロットの反抗

作戦遂行力の低いパイロットは、プレイヤーの指示を無視することがあります。

## 戦闘

索敵で敵を発見すると、戦闘が始まります。プレイヤーは、Yボタンでパイロットに戦闘指示をおこなうことができます。ボタン操作はP7をご覧ください。

**フリー** ……………………パイロットが得意とする方法で戦闘をおこないます。

**ショートレンジ** ………近距離での格闘を中心に仕掛けます。

**ミドルレンジ** …………中距離での銃撃戦を中心に仕掛けます。

**ロングレンジ** …………長距離から遠距離砲での雷撃戦を中心に仕掛けます。

## 攻撃目標の選択

複数の敵がいる場合、Xボタン3でカーソルを移動させて敵を選びます。ターゲットとなるMSのアイコンには“TGT”が表示されています。

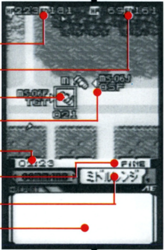
**POINT!**

MSは様々な武器を装備していますが、指示した距離で攻撃をおこなえる武器を装備していない場合、防戦一方になってしまいます。的確な指示を与えてください。

**POINT!**

弾数制限のある武器は、弾切れになることがあります。その場合、その射程距離での攻撃は不可能になります。弾切れになると、弾切れメッセージが画面内に表示されます。画面から目を離さず、的確な戦闘指示をおこなってください。

## 戦闘画面




自機の残り耐久力とジェネレータ(ENG)の容量

敵機の残り耐久力とジェネレータ(ENG)の容量

敵機と敵機のMS名、種別、自機との距離

自機と自機のMS名

ミッションクリアまでの残り制限時間

現在の天候

発令中の戦闘指示または行動

メッセージエリア

## 攻撃画面

パイロットの顔

※敵パイロットの顔は右下に表示されます。

どちらかの耐久力（HP）が0になると戦闘終了、戦闘結果画面が表示されます。また、どちらかすべての武器の弾数（AMD）が0になり攻撃手段がなくなった場合にも戦闘終了となります。ただし、制限時間が0：00になった場合は作戦失敗、プレイヤーの負けとなります。

## 戦闘結果：勝敗

**攻撃効果測定** ………それぞれの戦闘時のヒット数

**撃破** ……………………撃破したMSの名前

**判定** ……………………機体損傷度とそれを差し引いた獲得ドックポイント、階級表示（昇進・降格があった場合）

続いて確認画面があらわれます。[YES]を選び実行すると、次のミッションへ。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、モード選択画面に戻ります。

## 各種イベントの発生

戦闘中、様々なイベントが発生することがあります。

## バトルイベント

戦闘中に特定の武器で攻撃を受けると一定の確率で発生することがあります。

**スタック** ………擱坐。一定時間移動不可となります。
**攻撃不能** ………一定時間攻撃不可となります。
**スタン** …………機能停止。一定時間行動不可となります
**負傷** ……………負傷によりパイロットの能力が下がります(バトル終了まで)。
**機体損傷** ………損傷によりMSの能力が下がります(バトル終了まで)。

## スキル

スキルを持ったパイロットが攻撃をおこなうと、特殊なイベントが発生することがあります。詳しくはP16をごらんください。

## 天候イベント

天候は一定の確率で変化しており、天候状態が悪化した場合、天候表示が「STORM」と表示され、すべてのMSの能力が低下します。

宇宙：ジキアラシ　地上：アラシ　砂漠：スナアラシ　水中：シケ

## 攻撃イベント

ごくまれに、敵MSの支援部隊からも攻撃を受けることがあります。

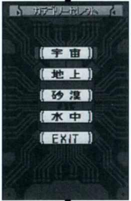
宇宙：カンポウシャゲキ　地上：エンキョリホウゲキ　砂漠：バクゲキ
水中：アスロック

## シングル

パイロットとMSを自由に組み合わせた敵を想定し、対戦することができます。自分のパイロットを育てたりMSをチューンナップするのに便利なモードです。

- 「シチュエーション」でクリアしたステージ
- 「シチュエーション」でクリアしたステージに登場したパイロット
- 現在ドックで入手可能なMS

上記のステージ・パイロット・MSを、自由に組み合わせて対戦することができます。
ステージをクリアすれば選べるMSが増えます。



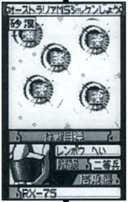
①初めに「宇宙」「地上」「砂漠」「水中」からカテゴリーを選びます。

②Yボタン1、3で切り替えて、マップを選びます。

③敵パイロットを選びます。選択中パイロットの階級も表示されます。

④最後にMSを選び、対戦相手の選択を終了します。

バトルのルールはシチュエーションと同じです。
戦闘が終了すると、戦闘結果が表示されます。
※シングルでの勝負は階級には影響しません。

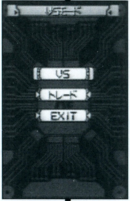


## 戦闘の中断

戦闘中、Aボタンとボタン、STARTボタンの同時押しでソフトリセットが可能です。画面はタイトル画面に戻ります。ただし、プレイ中の戦闘データは保存されません。

## VSモード

2P対戦で遊ぶ場合は「VSモード」を選びます。ワンダースワン本体それぞれに、「Mobile Suit GUNDAM MSVS」のカートリッジを正しくセットし、お互いの外部拡張コネクタにワンダースワン専用通信ケーブル（別売）を接続します。正しく接続されているかを確認し、それぞれの電源スイッチをONにします。「VSモード」のゲーム選択画面でどちらか一方がゲームを決定してゲームスタートとなります。

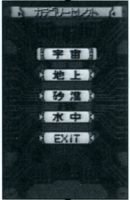



### 「VS」

それぞれのパイロットとMSのデータを自由に組み合わせて、好きなステージで2P対戦が楽しめます。どちらか一方が「VS」を選び、Xボタン3を押すとカテゴリーセレクト画面があらわれます。次に戦う場所を選びXボタン3で決定します。

※「VS」を選んだ側が1Pとなり、ゲーム開始までの様々な選択は1P側がおこないます。

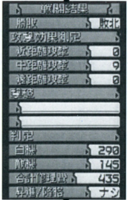
※戦えるMSがいないカテゴリーは選べません。



次にパイロットと出撃MSを続けて選んで決定すると、対戦情報画面があらわれます。バトルフィールドや対戦相手の情報を確認し、どちらか一方がXボタン3で決定するとバトルが始まります。
ルールはシチュエーションモードと同じ、対戦終了後、戦闘結果画面が表示されます。

## 損害賠償請求

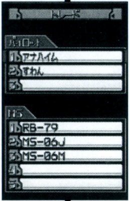
「VS」は戦闘結果のドックポイントの計算が、他のモードと異なります。通常は、自分の機体の損傷は自分のドックポイントから支払いますが、「VS」はその損傷分も相手が支払ってくれます。負けると大きな損失となります。勝った側は、負けた側が支払ったドックポイントを獲得できます。




> **注意！**
>
> メニュー選択時、2P側が一定時間以上「VSモード」に入らない場合、通信エラーとなります。

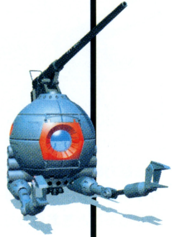
## トレード

所有しているパイロット同士・MS同士を交換することができます。どちらか一方が「トレード」を選ぶと、トレード画面があらわれます。お互いが交換するパイロット(MS)を選びXボタン3を押すと、WAIT画面になり、通信が成功すると「SUCCESS!」、失敗すると「FAIL!」が表示されます。どちらか一方の入力が一定時間以上ない場合、「FAIL!」が表示され、強制的にトレード画面に戻ります。

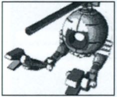



**注意!**

通信の途中で電源を切ったり、ワンダースワン専用通信ケーブル(別売)を抜くと、通信が中断しデータが壊れる恐れがあります。ご注意ください。



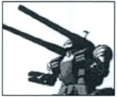
# MSリスト



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RB-79 | ボール |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 800 | 250 | 16 | 30 | 40 | 175 | A D D D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 120mmキャノン | コテイ | 16〜60 | 30 | 40 | 50 | 70 |
| アーム | コテイ | 0〜15 | 16 | 50 | 3E | 35 |

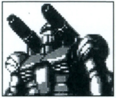


| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RX-75 | ガンタンク |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1700 | 300 | 24 | 40 | 60 | 300 | C A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 120mmキャノン | コテイ | 41〜85 | 60 | 40 | 20 | 78 |
| 40mmガンランチャー | コテイ | 16〜30 | 10×4 | 45 | 30 | 28 |

※攻撃力の"×n"はn回分のヒットチェックをおこなうことをあらわし、弾数のEはエネルギー、ジェネレーターを消費する型であることをあらわします。また、武装の○はその武器が初期装備であることをあらわします。次弾発射速度の数値は大きいほど戦闘に不利です。



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RX-77 | ガンキャノン |

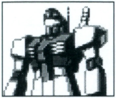
| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2500 | 315 | 32 | 50 | 58 | 300 | B A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 240mmキャノン | 肩○ | 40〜70 | 25×2 | 50 | 30 | 60 |
| ミサイルポッド×2 | 肩 | 35〜65 | 20×2 | 60 | 40 | 45 |
| ビームライフル | コテイ | 26〜42 | 40 | 60 | 20 | 55 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10〜25 | 6×3 | 40 | 30 | 25 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RX-78 | ガンダム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3000 | 350 | 32 | 70 | 58 | 325 | A A A C |

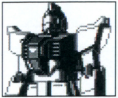
| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ビームライフル | 右手○ | 26～60 | 40 | 80 | 30 | 50 |
| ハイパーバズーカ | 右手 | 26～70 | 50 | 50 | 20 | 60 |
| ハイパーハンマー | 右手 | 20～50 | 45 | 45 | 5E | 55 |
| ガンダムシールド | 左手○ | | | | | |
| ソウビナシ | 左手 | | | | | |
| ビームサーベル | コテイ | 0～20 | 28 | 75 | 25E | 42 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10～25 | 6×3 | 50 | 30 | 25 |



| MS型番 | MS名称 |
| --- | --- |
| RGM-79 | ジム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1500 | 290 | 21 | 50 | 42 | 250 | A A B D |

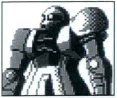
| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ビームスプレーガン | 右手○ | 26〜55 | 35 | 70 | 30 | 48 |
| 120mmマシンガン | 右手 | 26〜55 | 15×3 | 65 | 30 | 38 |
| ハイパーバズーカ | 右手 | 26〜65 | 62 | 40 | 20 | 60 |
| シールド | 左手○ | | | | | |
| ソウビナシ | 左手 | | | | | |
| ビームサーベル | コテイ | 0〜20 | 25 | 65 | 25E | 45 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10〜25 | 6×3 | 30 | 30 | 25 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RGM-79(G) | リクセン　ジム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2000 | 300 | 27 | 50 | 42 | 250 | D　A　B　C |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 100mmマシンガン | 右手○ | 17～55 | 12×3 | 50 | 30 | 38 |
| バズーカ | 右手 | 17～65 | 50 | 40 | 20 | 62 |
| ミサイルランチャー | 右手 | 17～60 | 40 | 65 | 25 | 55 |
| ビームサーベル | コテイ | 0～16 | 25 | 70 | 25E | 45 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-05 | ザクI |

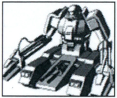
| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1000 | 275 | 15 | 40 | 40 | 175 | A　B　B　D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 105mmマシンガン | 右手○ | 17～50 | 13×3 | 45 | 35 | 38 |
| ザクバズーカ | 右手 | 17～65 | 50 | 50 | 20 | 62 |
| ヒートホーク | コテイ | 0～16 | 20 | 65 | 10E | 42 |
| ショルダータックル | コテイ | 0～16 | 18 | 80 | 5E | 35 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-06F | ザクII |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1700 | 290 | 21 | 50 | 42 | 225 | A B C D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 120mmマシンガン | 右手○ | 21〜55 | 15×3 | 48 | 50 | 38 |
| ザクバズーカ | 右手 | 21〜65 | 50 | 55 | 20 | 62 |
| ヒートホーク | コテイ | 0〜20 | 20 | 70 | 10E | 42 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-06V | ザクタンク |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 700 | 260 | 12 | 40 | 42 | 200 | D A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| アーム | 腕 | | | | | |
| パワーアーム | 腕○ | 0〜15 | 20 | 50 | 15E | 48 |
| 180mmキャノン | 肩 | 26〜50 | 45 | 45 | 20 | 70 |
| ソウビナシ | 肩○ | | | | | |
| 50mmマシンガン | 車体○ | 10〜25 | 4×3 | 60 | 30 | 28 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-06M | ザクマリンタイプ |

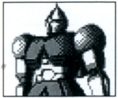
| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1400 | 290 | 20 | 40 | 42 | 225 | D C D A |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| サブロックガン | コテイ | 21〜55 | 16×4 | 45 | 20 | 45 |
| 240mmロケットポッド | コテイ | 21〜60 | 20 | 30 | 20 | 60 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MSM-04 | アッガイ |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1300 | 290 | 22 | 50 | 42 | 200 | D C D A |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ハンドバルカン | コテイ | 21〜55 | 12×3 | 48 | 30 | 38 |
| ロケットポッド | コテイ | 31〜60 | 30 | 45 | 20 | 50 |
| クロー | コテイ | 0〜20 | 25 | 65 | 5E | 40 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-15 | ギャン |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3000 | 355 | 27 | 60 | 54 | 300 | A B B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ビームサーベル | コテイ | 0〜25 | 30 | 85 | 30E | 40 |
| シールドミサイル | コテイ | 26〜55 | 10×4 | 60 | 30 | 45 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RGM-79 (PWD) | パワードジム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2200 | 300 | 27 | 70 | 48 | 225 | D A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 90mmマシンガン | 右手○ | 26〜50 | 8×4 | 60 | 40 | 38 |
| バズーカ | 右手 | 26〜65 | 52 | 40 | 20 | 60 |
| シールド | 左手○ | | | | | |
| ソウビナシ | 左手 | | | | | |
| ビームサーベル | コテイ | 0〜20 | 28 | 70 | 25E | 45 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10〜25 | 6×3 | 40 | 30 | 25 |

## 使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

## バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

## バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**
[受付時間／月～金曜日（祝日を除く）10時～16時]にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
●受付時間以外の電話はおさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。

---

**《お買い上げのお客様へ》**商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

---

**バンダイお客様相談センター**
台東区駒形2-5-5 〒111-8081
☎ **03-3847-6666**
●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

“　”及びWonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの商標です。

**おことわり**

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

SWJ-BAN015

WonderSwan™

Mobile Suit GUNDAM

# MSVS

エムエスバーサス

# OPERATION MANUAL

ステレオ対応 通信対応

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999 MADE IN JAPAN

ANAHEIM ELECTRONICS

BANDAI

# ⚠ 注　意

## 必ずお読みください

- ●取扱説明書を必ずお読みください。
- ●強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- ●思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- ●思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10〜15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

## 取り扱い上のご注意

- ●端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- ●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

## ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワン専用カートリッジ「MSVS」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## CONTENTS


| | |
|---|---|
| 「Mobile Suit GUNDAM MSVS」開発秘話 | 04 |
| MSシミュレーターとは… | 05 |
| 操作方法… | 06 |
| 搭乗 | 08 |
| ゲームを始める前に | 11 |
| スタンバイルーム | 12 |
| MSドック | 18 |
| COMモード | 24 |
| シチュエーション | 24 |
| バトルスタート | 26 |
| シングル | 33 |
| VSモード | 35 |
| トレード | 37 |
| MSリスト | 38 |

CG協力
(有)オズ・アートワーク
CG出典
カードダス「MOBILE SUIT GUNDAM CG SELECTION」シリーズより

# 「Mobile Suit GUNDAM MSVS」開発秘話

宇宙世紀0085年、極秘裡に進められていた「ガンダム開発計画」をカモフラージュするかのようにワンダースワン専用MSシミュレーター「Mobile Suit GUNDAM MSVS」は発売された。開発に関与したアナハイム・エレクトロニクス社（以下A・E）は家電製品から軍用航宙艦艇まで、幅広い商品を生産する巨大企業。一年戦争後、MSの兵器としての優秀さに注目したA・Eは、ジオン公国の主幹MS生産メーカー／ジオニック社等を積極的に吸収合併、地球圏最大のMS開発能力を持つ軍需産業となった。

ワンダースワン本体の開発は家電事業部の一部門であるコンシューマ事業本部が開発のすべてを担当した。

この「Mobile Suit GUNDAM MSVS」は、傘下のグループ企業／A・Eエンターテインメントを開発元とし、同社が独自に入手した最新MSのデータをもとに開発されたソフトである。もちろん、MSに関する情報はA・E社内でも最重要機密事項に属し、グループ企業といえどもその情報の入手はほぼ不可能、基本的には公開済みのデータを独自の見解で解析、開発をおこなったものである。

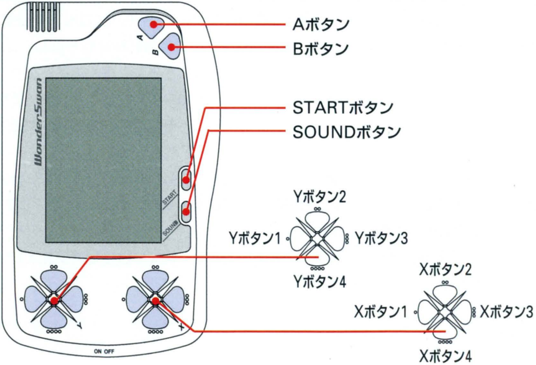
## MSシミュレーターとは…

MSシミュレーターはもともとは連邦軍の訓練目的に開発されたものであるが、戦後の情勢から一般に発売されたものである。プレイヤーは最大5機のMSと最大3人のパイロットを任意に使用し、与えられたミッションをクリアしていきます。シミュレーターには連邦軍はもちろん、ジオン軍MSのデータもインプットされており、本格的なMSバトルが体験できます。民生化にあたり、アムロ・レイやシャア・アズナブルといった一流のパイロットデータも数多くインプットされ、歴戦の勇士たちと闘うことが可能になりました。また、2台のシミュレーターを接続することで、対戦することもできます。

戦闘結果によって得られるドックポイントで、MSの改造やモデルチェンジ、能力パラメーターのレベルアップがおこなえます。パイロットは戦闘によって徐々に成長、MSの性能を100%引き出すためには、パイロットの育成が必要となります。

バトルフィールドは「宇宙」「地上」「砂漠」「水中」と様々、状況に合わせたシミュレートがいつでもどこでも可能になりました。

# 操作方法


Aボタン
Bボタン
STARTボタン
SOUNDボタン
Yボタン2
Yボタン1
Yボタン3
Yボタン4
Xボタン2
Xボタン1
Xボタン3
Xボタン4
WonderSwan
START
SOUND
ON OFF

## 通常時

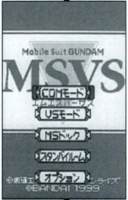
**Yボタン** ………項目の選択（Yボタン1：左、Yボタン2：上、Yボタン3：右、Yボタン4：下）
**Xボタン3** ……決定
**Xボタン4** ……キャンセル

## 戦闘時・行動指示

**Yボタン1** ………フリー＝パイロットが好む攻撃方法で戦闘をおこないます。
**Yボタン2** ………ショートレンジ＝近距離での格闘戦を中心に仕掛けます。
**Yボタン3** ………ミドルレンジ＝中距離での銃撃戦を中心に仕掛けます。
**Yボタン4** ………ロングレンジ＝長距離から遠距離砲での雷撃戦を中心に仕掛けます。
**Xボタン3** ………複数敵交戦時の攻撃目標選択
**STARTボタン** …ポーズ

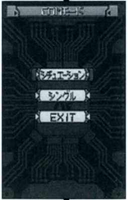
※AボタンとBボタン、STARTボタンの同時押しでソフトリセットが可能です。
※このソフトは省電力機能を搭載しています。一定時間ボタン操作をおこなわないと、省電力機能がはたらき画面が白くなります。その際、画面には省電力マークが表示されます。何かボタンを押すと元の状態に戻ります。詳しくはワンダースワン本体の取扱説明書をご覧ください。

# 搭乗




ワンダースワン本体に「Mobile Suit GUNDAM MSVS」のカートリッジをセットし、電源を入れるとオープニングに続いてタイトル画面があらわれます。Xボタン3、4またはSTARTボタンを押すとモード選択画面があらわれます。

## COMモード



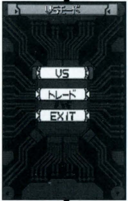

コンピュータを相手に対戦する1人専用モードです。

「シチュエーション」は、原作に登場するパイロットやMSを相手に、様々なステージをクリアしていくモード。クリアしたステージは「シングル」で使うことができるようになります。

「シングル」は「シチュエーション」でクリアしたステージを自由にプレイできるモード。クリアしたステージに登場したパイロットやプレイヤーが現在入手可能なMSを自由に組み合わせて対戦することができます。自分のMSをチューンナップするためのドックポイントを稼ぐのに便利なモードです。

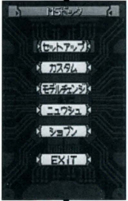
## VSモード

2台のワンダースワンに「Mobile Suit GUNDAM MSVS」のカートリッジをそれぞれセットし、ワンダースワン専用通信ケーブル（別売）で2台をつないで2P対戦できる「VS」モードや、お互いのパイロットやMSの交換をおこなうことができる「トレード」モードのプレイが可能です。




## MSドック

COMモードの戦闘で獲得したドックポイントを使い、MSのチューンナップができる場所です。武装の変更や機体の改造、能力パラメーターの変更やモデルチェンジがおこなえます。また、新たなMSを入手したり、不要になったMSを処分することもできます。最大5機のMSを格納所有することができます。

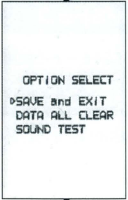


## スタンバイルーム

パイロットの登録や削除、各能力の確認など、パイロットを管理する場所です。登録時は、年齢や経歴など様々な設定での登録が可能です。最大3人のパイロットをスタンバイさせることができます。一度登録した設定は変更することができません。

## オプション

プレイデータのセーブや初期化、またゲーム中のBGMやSEを聴くことができます。
※プレイデータは基本的にはオートでセーブされますが。この「オプション」でセーブすることで、セーブの状況がより確実になります。




**注意！**

電池マークが表示されると、画面に「デンチをとりかえてください」という表示があらわれ、一切のプレイが中断されます。一度電源を切り、新しい電池を入れなおしてからプレイを再開してください。
※電池マークについては、ワンダースワン本体の取扱説明書をご覧下さい。

# ゲームを始める前に

初めてゲームを起動すると、プレイヤーにはゲーム中で使用するドックポイントと3機のMSが配給されます。

## ドックポイント

機体の改造、能力パラメーターの変更やモデルチェンジをおこなう際に使用するポイントになります。
COMモードの戦闘で獲得することができます。

## 配給MS

宇宙用・地上&砂漠用・水中用のMSがそれぞれ1機ずつ、計3機配給されます。配給されるMSは、プレイを始めたワンダースワン本体のシリアルナンバーによって変化します。

# スタンバイルーム

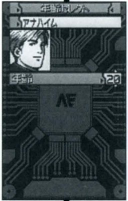
パイロットの登録や削除、各能力の確認などがおこなえます。ゲーム開始時はパイロットが登録されていませんので、初めにパイロットを登録します。

## トウロク

①初めにネームエントリー画面があらわれます。ひらがな／カタカナ／英字数字から全14文字を選ぶことができます。Yボタンで文字を選びXボタン3で決定、[END]で終了します。Xボタン4で文字を取り消すことができます。

②続いてキャラクターセレクト画面があらわれます。ここではキャラクターのグラフィックを選びます。Yボタンで選びXボタン3で決定します。

③次に年齢を設定します。Yボタン2、4で数値を変更し、Xボタン3で決定。15歳から50歳の間でおこなえます。年齢により初期設定能力が変化します。ゲーム中、年齢は変化しません。




**POINT!**

年齢が高いほど初期設定の能力は高いが、成長率が低くなります。年齢が低いと、初期設定は低いが、成長率が高くなります。

④経歴を選びます。Yボタン2、4で選択し、Xボタン3で決定します。経歴により初期設定能力（階級・直感・操縦技術・得意な攻撃方法・カテゴリレベル・ポテンシャル）が変化します。一度設定された直感のパラメーターは変化しません。

⑤確認画面で[YES]を選んで「トウロク」を終了します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、経歴選択画面に戻ります。
※各選択画面中はBボタン・キャンセルで前の画面に戻ることができます。

## ステータス

登録パイロットのステータス・ポテンシャル・スキル・戦果の確認がおこなえます。Yボタン1、3でパイロットを変更し2人以上登録している時、Yボタン2、4で項目を変更します。

## ステータス

**階級** ……………二等兵から少将まで14段階で変化します。敵を倒すことで昇進または降格します。シングルの戦績は反映されません。

**作戦遂行力** ……行動指示に対する従順度。高いほど従順です。

**年齢** ……………パイロットの年齢。

**性格** ……………行動指示「FREE」の際の性格。

**直感** ……………敵探索時の直感力。高いほど正確です。

**操縦** ……………MSの操縦技術。高いほど移動が効率的、また、回避率も高くなります。

### 階級表

| | |
|---|---|
| ↑ 准尉 | 少将 |
| ↑ 曹長 | ↑ 大佐 |
| ↑ 軍曹 | ↑ 中佐 |
| ↑ 伍長 | ↑ 少佐 |
| ↑ 上等兵 | ↑ 大尉 |
| ↑ 一等兵 | ↑ 中尉 |
| ↑ 二等兵 | ↑ 少尉 |
| | ↑ |

**近距離攻撃・中距離攻撃・遠距離攻撃**
…………………各レンジでの攻撃技術。高いほど命中率が上がります。

**適性** ……………各地形適性。D→C→B→Aの順に適性が高くなります。
高いほどその地形の移動が効果的となります。

**POINT!**

“操縦” パラメーターは敵からのダメージを一定数受けると上昇、また、“近距離攻撃・中距離攻撃・遠距離攻撃” パラメーターはそれぞれの距離において、敵に攻撃を一定数ヒットさせると上昇します。

**POINT!**

パイロットは勝っても負けても、戦闘を経験したぶん確実に成長していきます。

## スキル

スキルを持ったキャラクターが戦闘をおこなうと、一定の確率でスキル効果が発生します。"近距離攻撃・中距離攻撃・遠距離攻撃" パラメーターがある一定値を超えると、そこからは数値が上昇する度に一定の確率で獲得することができます。パラメーターは99までの表示ですが、データは99以上もカウント、さらなるスキルアップが可能です。

### スキル例　近：近距離　中：中距離　遠：遠距離　特：特殊

- 近 スタン ……………………コックピット攻撃で敵機を一定時間行動不能に。
- 近 ダブル ……………………2発連続攻撃。
- 中 ラピットファイア ……3回分の弾薬で同じ場所を攻撃。※1
- 中 スタック …………………敵機を擱座させ、一定時間移動不能に。
- 遠 ワイドショット ………3回分の弾薬攻撃で命中率を上げる。※1
- 遠 スナイプ …………………一点狙撃で命中率を上げる。
- 特 スウェー …………………そのターンの相手の攻撃をすべて回避。

※1／残弾3以下では実行不能です。

## ポテンシャル

同一タイプのMSに乗る度に数値が上がり、数値が高い程そのタイプのMS性能を引き出しやすくなります。

## VS戦果

**出撃回数** ………通信対戦した回数。
**撃破数** …………撃破したMSの数。
**階級** ……………撃破した敵パイロットの階級。

※通信対戦の結果だけが反映されます。

## トリケシ

登録パイロットを抹消することができます。Yボタン2、4でパイロットを選び、Xボタン3で決定します。確認画面で[YES]を選んで「トリケシ」を終了します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、パイロット選択画面に戻ります。

## EXIT

スタンバイルームを抜け、モード選択画面に戻ります。

# MSドック

MSのチューンナップや入手・処分がおこなえます。最大5機までの格納が可能です。MS表示時にXボタン1を押すと表示MSのパラメーターを確認することができます。

## セットアップ

MSはそれぞれ複数の武器を装備しており、変更可能な武器を任意に変更することができます。Yボタン1、3でMSを選び、Xボタン3またはYボタン4を押すと武装リストが表示されます。装備中の武器には□がついています。武器の入手・処分はできません。

Yボタン2、4で武器を選ぶと、その武器のスペックが表示されます。
同じ装備箇所の武器同士を交換することができます。Yボタン2、4で新たに装備する武器を選んでXボタン3を押すと、装備中の武器から□がはずれ、新たに装備した武器に□がつきます。これで武器の装備変更が終了します。装備箇所“コテイ”の表示武器は変更できません。

**AP** ……………………攻撃力と1回に可能な最大攻撃回数。基本攻撃力と命中回数によって、トータルの攻撃力が決まります。

**装備箇所** …………同じ箇所の武器同士を変更することができます。“コテイ”表示の武器は変更できません。

**攻撃力と弾頭数** …命中した弾頭数によって、ダメージの量が変化します。

**RNG** ………………射程距離　S:近距離　M:中距離　L:長距離

**HIT** ………………命中率

**AMO・ENG** 　弾数（AMO）とエネルギー（ENG）。0になると、弾を使う武器は攻撃不能に、エネルギーを使うビーム兵器は攻撃力が半減します。

## カスタム

ドックポイントを使ってMSの能力パラメーターのレベルアップをおこなうことができます。

Yボタン2、4でパラメーターを選ぶと、パラメーターの現在の数値とレベルアップする数値、レベルアップに必要なドックポイントの額が表示されます。また、レベルアップには回数制限があり、その残り回数も表示されます。「適性」は選んだ後、Yボタン1、3で地形を選びレベルアップを実行します。Xボタン3で実行します。

**耐久力** …………アップさせることで撃たれ強いMSにすることができます。

**装甲値** …………アップさせることで敵からの攻撃ダメージを軽減させることができます。

**運動性** …………MSの移動速力をあらわします。アップさせることで攻撃命中率が上がり、被弾率が下がります。

**索敵能力** ………敵機を素早く発見し、アップさせることで移動攻撃も可能になります。

**ジェネレータ**……エネルギー量（ENG）をあらわします。移動、一部兵器の使用により消費します。アップさせることで一部の兵器はエネルギー切れの心配がなくなります。

**適性** ……………地形適性。D→C→B→Aの順に適性が高くなります。適性が低いと、そのMSの能力が十分に引きだせません。

**サイズ** …………MSの大きさをあらわします。

サイズの変更はできません。パラメーターの変更は一機につき合計10回までとなります。

※地形適正Dの場合、カスタマイズはできません。

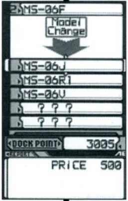
**POINT!**

装甲値はアップさせると、敵からの攻撃ダメージを軽減させることができる最も基本的なパラメーターになります。

運動性をアップさせると、MSが装備している武器の有効射程距離を守ることができ、かつ攻撃命中率が上がります。

## モデルチェンジ

一定の条件をクリアすると、MSを進化させることができます。Yボタン1、3でMSを選び、Xボタン3またはYボタン4を押すとモデルチェンジリストとモデルチェンジに必要なドックポイントの額が表示されます。モデルチェンジさせる型を選び、Xボタン3で決定します。一定条件をクリアしていない場合、名前は表示されず、モデルチェンジもできません。カスタムした数値は継承されません。※全くモデルチェンジできないMSは表示されません。




## ニュウシュ

MSを入手することができます。Yボタン1、3でMSを選ぶと入手に必要なドックポイントの額が表示されます。入手する場合はXボタン3で決定、続いて確認画面があらわれます。[YES]を選び入手します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、選択画面に戻ります。

一定の条件をクリアすると、入手できるMSの種類が変化します。また、5機以上所有している場合、入手はできません。

## ショブン

MSを処分することができます。Yボタン1、3でMSを選ぶと、処分により獲得できるドックポイントの額が表示されます。処分する場合はXボタン3で決定、続いて確認画面があらわれます。[YES]を選び実行します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、選択画面に戻ります。
カスタム回数によって処分時に獲得できるドックポイントの額が変化します。

## EXIT

モード選択画面に戻ります。

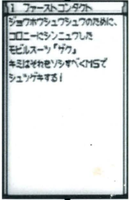
特別配給について
すべてのMSを処分し、かつ最低額のMSを入手できるドックポイントを持っていない場合、特別措置としてMS-05「ザクI」が支給されます。

# COMモード

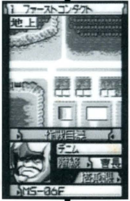
コンピュータを相手に対戦する1人専用モードです。

## シチュエーション

原作に登場するパイロットやMSを相手に、様々なステージをクリアしていくモード。クリアしたステージは「シングル」で使うことができるようになります。




①COMモードから「シチュエーション」を選び決定すると、初めにそのステージのミッションが表示されます。



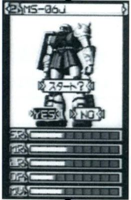

②ミッション確認後、Xボタン3で決定すると、作戦目標画面があらわれます。目標パイロットの名前・階級、搭乗機と戦闘フィールドの地形が表示されます。

③出撃パイロットを選択します。Yボタン2、4でパイロットを選び、Xボタン3で決定します。カーソルでパイロットを選んでXボタン1を押すと、そのパイロットのパラメーターが表示されます。

④搭乗するMSを選びます。Yボタン1、3でMSを選び、Xボタン3で決定します。選択中MSの能力がバーで表示されます。
※適性のないMSはバーが0になり、選ぶことができません。

SR ……………近距離攻撃
MR ……………中距離攻撃
LR ……………遠距離攻撃
DP ……………防御力
MV ……………移動力

※バーの長さは、パイロット能力+MS能力の概算を示します。
※MS表示時にXボタン1で、MSのパラメーターが表示されます。
確認画面で[YES]を選びバトルスタートです。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、選択画面に戻ります。



## バトルスタート

バトルは基本的にオートでおこなわれます。バトル中、プレイヤーはパイロットに作戦の指示を与えることができます。

### 索敵

初めに敵機を探索する必要があり、プレイヤーのMSは索敵のためにオートで動き始めます。

**注意!**

索敵可能範囲内に敵がいても、地形効果や天候等で敵を発見できないこともあります。

パイロットの反抗

作戦遂行力の低いパイロットは、プレイヤーの指示を無視することがあります。

## 戦闘

索敵で敵を発見すると、戦闘が始まります。プレイヤーは、Yボタンでパイロットに戦闘指示をおこなうことができます。ボタン操作はP7をご覧ください。

**フリー** ………………パイロットが得意とする方法で戦闘をおこないます。
**ショートレンジ** ………近距離での格闘を中心に仕掛けます。
**ミドルレンジ** ………中距離での銃撃戦を中心に仕掛けます。
**ロングレンジ** ………長距離から遠距離砲での雷撃戦を中心に仕掛けます。

## 攻撃目標の選択

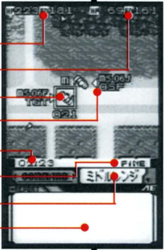
複数の敵がいる場合、Xボタン3でカーソルを移動させて敵を選びます。ターゲットとなるMSのアイコンには“TGT”が表示されています。

**POINT!**
MSは様々な武器を装備していますが、指示した距離で攻撃をおこなえる武器を装備していない場合、防戦一方になってしまいます。的確な指示を与えてください。

**POINT!**

弾数制限のある武器は、弾切れになることがあります。その場合、その射程距離での攻撃は不可能になります。弾切れになると、弾切れメッセージが画面内に表示されます。画面から目を離さず、的確な戦闘指示をおこなってください。

## 戦闘画面




- 自機の残り耐久力とジェネレータ(ENG)の容量
- 敵機の残り耐久力とジェネレータ(ENG)の容量
- 敵機と敵機のMS名、種別、自機との距離
- 自機と自機のMS名
- ミッションクリアまでの残り制限時間
- 現在の天候
- 発令中の戦闘指示または行動
- メッセージエリア

## 攻撃画面

- パイロットの顔

※敵パイロットの顔は右下に表示されます。

どちらかの耐久力（HP）が0になると戦闘終了、戦闘結果画面が表示されます。また、どちらかすべての武器の弾数（AMD）が0になり攻撃手段がなくなった場合にも戦闘終了となります。ただし、制限時間が0：00になった場合は作戦失敗、プレイヤーの負けとなります。

## 戦闘結果：勝敗

**攻撃効果測定** ………それぞれの戦闘時のヒット数

**撃破** …………………撃破したMSの名前

**判定** …………………機体損傷度とそれを差し引いた獲得ドックポイント、階級表示（昇進・降格があった場合）

続いて確認画面があらわれます。[YES]を選び実行すると、次のミッションへ。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、モード選択画面に戻ります。

## 各種イベントの発生

戦闘中、様々なイベントが発生することがあります。

## バトルイベント

戦闘中に特定の武器で攻撃を受けると一定の確率で発生することがあります。

**スタック** ………擱坐。一定時間移動不可となります。
**攻撃不能** ………一定時間攻撃不可となります。
**スタン** …………機能停止。一定時間行動不可となります
**負傷** ……………負傷によりパイロットの能力が下がります（バトル終了まで）。
**機体損傷** ………損傷によりMSの能力が下がります（バトル終了まで）。

## スキル

スキルを持ったパイロットが攻撃をおこなうと、特殊なイベントが発生することがあります。詳しくはP16をごらんください。

## 天候イベント

天候は一定の確率で変化しており、天候状態が悪化した場合、天候表示が「STORM」と表示され、すべてのMSの能力が低下します。
宇宙：ジキアラシ　地上：アラシ　砂漠：スナアラシ　水中：シケ

## 攻撃イベント

ごくまれに、敵MSの支援部隊からも攻撃を受けることがあります。
宇宙：カンポウシャゲキ　地上：エンキョリホウゲキ　砂漠：バクゲキ
水中：アスロック

## シングル

パイロットとMSを自由に組み合わせた敵を想定し、対戦することができます。
自分のパイロットを育てたりMSをチューンナップするのに便利なモードです。

- 「シチュエーション」でクリアしたステージ
- 「シチュエーション」でクリアしたステージに登場したパイロット
- 現在ドックで入手可能なMS

上記のステージ・パイロット・MSを、自由に組み合わせて対戦することができます。
ステージをクリアすれば選べるMSが増えます。

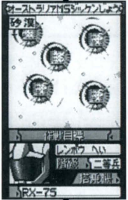
①初めに「宇宙」「地上」「砂漠」「水中」から
カテゴリーを選びます。

②Yボタン1、3で切り替えて、マップを選びます。

③敵パイロットを選びます。選択中パイロットの階級も表示されます。

④最後にMSを選び、対戦相手の選択を終了します。

バトルのルールはシチュエーションと同じです。
戦闘が終了すると、戦闘結果が表示されます。
※シングルでの勝負は階級には影響しません。

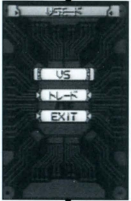



## 戦闘の中断

戦闘中、AボタンとBボタン、STARTボタンの同時押しでソフトリセットが可能です。画面はタイトル画面に戻ります。ただし、プレイ中の戦闘データは保存されません。

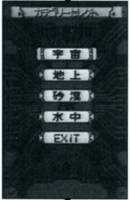
# VSモード

2P対戦で遊ぶ場合は「VSモード」を選びます。ワンダースワン本体それぞれに、「Mobile Suit GUNDAM MSVS」のカートリッジを正しくセットし、お互いの外部拡張コネクタにワンダースワン専用通信ケーブル（別売）を接続します。正しく接続されているかを確認し、それぞれの電源スイッチをONにします。「VSモード」のゲーム選択画面でどちらか一方がゲームを決定してゲームスタートとなります。




## 「VS」

それぞれのパイロットとMSのデータを自由に組み合わせて、好きなステージで2P対戦が楽しめます。どちらか一方が「VS」を選び、Xボタン3を押すとカテゴリーセレクト画面があらわれます。次に戦う場所を選びXボタン3で決定します。




※「VS」を選んだ側が1Pとなり、ゲーム開始までの様々な選択は1P側がおこないます。

※戦えるMSがいないカテゴリーは選べません。

次にパイロットと出撃MSを続けて選んで決定すると、対戦情報画面があらわれます。バトルフィールドや対戦相手の情報を確認し、どちらか一方がXボタン3で決定するとバトルが始まります。
ルールはシチュエーションモードと同じ、対戦終了後、戦闘結果画面が表示されます。

## 損害賠償請求

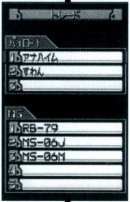
「VS」は戦闘結果のドックポイントの計算が、他のモードと異なります。通常は、自分の機体の損傷は自分のドックポイントから支払いますが、「VS」はその損傷分も相手が支払ってくれます。負けると大きな損失となります。勝った側は、負けた側が支払ったドックポイントを獲得できます。

**注意！**

メニュー選択時、2P側が一定時間以上「VSモード」に入らない場合、通信エラーとなります。

## トレード

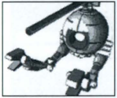
所有しているパイロット同士・MS同士を交換することができます。どちらか一方が「トレード」を選ぶと、トレード画面があらわれます。お互いが交換するパイロット（MS）を選びXボタン3を押すと、WAIT画面になり、通信が成功すると「SUCCESS!」、失敗すると「FAIL!」が表示されます。どちらか一方の入力が一定時間以上ない場合、「FAIL!」が表示され、強制的にトレード画面に戻ります。




**注意！**

通信の途中で電源を切ったり、ワンダースワン専用通信ケーブル（別売）を抜くと、通信が中断しデータが壊れる恐れがあります。ご注意ください。

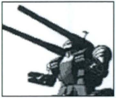
## MSリスト



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RB-79 | ボール |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 800 | 250 | 16 | 30 | 40 | 175 | A D D D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 120mmキャノン | コテイ | 16〜60 | 30 | 40 | 50 | 70 |
| アーム | コテイ | 0〜15 | 16 | 50 | 3E | 35 |

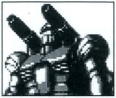


| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RX-75 | ガンタンク |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1700 | 300 | 24 | 40 | 60 | 300 | C A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 120mmキャノン | コテイ | 41〜85 | 60 | 40 | 20 | 78 |
| 40mmガンランチャー | コテイ | 16〜30 | 10×4 | 45 | 30 | 28 |

※攻撃力の"×n"はn回分のヒットチェックをおこなうことをあらわし、弾数のEはエネルギー、ジェネレーターを消費する型であることをあらわします。また、武装の○はその武器が初期装備であることをあらわします。次弾発射速度の数値は大きいほど戦闘に不利です。



| MS型番 | MS名称 |
| --- | --- |
| RX-77 | ガンキャノン |

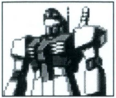
| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2500 | 315 | 32 | 50 | 58 | 300 | B A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 240mmキャノン | 肩○ | 40～70 | 25×2 | 50 | 30 | 60 |
| ミサイルポッド×2 | 肩 | 35～65 | 20×2 | 60 | 40 | 45 |
| ビームライフル | コテイ | 26～42 | 40 | 60 | 20 | 55 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10～25 | 6×3 | 40 | 30 | 25 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RX-78 | ガンダム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3000 | 350 | 32 | 70 | 58 | 325 | A A A C |

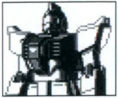
| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ビームライフル | 右手○ | 26〜60 | 40 | 80 | 30 | 50 |
| ハイパーバズーカ | 右手 | 26〜70 | 50 | 50 | 20 | 60 |
| ハイパーハンマー | 右手 | 20〜50 | 45 | 45 | 5E | 55 |
| ガンダムシールド | 左手○ | | | | | |
| ソウビナシ | 左手 | | | | | |
| ビームサーベル | コテイ | 0〜20 | 28 | 75 | 25E | 42 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10〜25 | 6×3 | 50 | 30 | 25 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RGM-79 | ジム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1500 | 290 | 21 | 50 | 42 | 250 | A A B D |

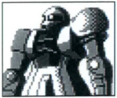
| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ビームスプレーガン | 右手○ | 26～55 | 35 | 70 | 30 | 48 |
| 120mmマシンガン | 右手 | 26～55 | 15×3 | 65 | 30 | 38 |
| ハイパーバズーカ | 右手 | 26～65 | 62 | 40 | 20 | 60 |
| シールド | 左手○ | | | | | |
| ソウビナシ | 左手 | | | | | |
| ビームサーベル | コテイ | 0～20 | 25 | 65 | 25E | 45 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10～25 | 6×3 | 30 | 30 | 25 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RGM-79(G) | リクセン　ジム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2000 | 300 | 27 | 50 | 42 | 250 | D　A　B　C |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 100mmマシンガン | 右手○ | 17〜55 | 12×3 | 50 | 30 | 38 |
| バズーカ | 右手 | 17〜65 | 50 | 40 | 20 | 62 |
| ミサイルランチャー | 右手 | 17〜60 | 40 | 65 | 25 | 55 |
| ビームサーベル | コテイ | 0〜16 | 25 | 70 | 25E | 45 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-05 | ザクI |

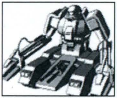
| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1000 | 275 | 15 | 40 | 40 | 175 | A　B　B　D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 105mmマシンガン | 右手○ | 17〜50 | 13×3 | 45 | 35 | 38 |
| ザクバズーカ | 右手 | 17〜65 | 50 | 50 | 20 | 62 |
| ヒートホーク | コテイ | 0〜16 | 20 | 65 | 10E | 42 |
| ショルダータックル | コテイ | 0〜16 | 18 | 80 | 5E | 35 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-06F | ザクII |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1700 | 290 | 21 | 50 | 42 | 225 | A B C D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 120mmマシンガン | 右手○ | 21〜55 | 15×3 | 48 | 50 | 38 |
| ザクバズーカ | 右手 | 21〜65 | 50 | 55 | 20 | 62 |
| ヒートホーク | コテイ | 0〜20 | 20 | 70 | 10E | 42 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-06V | ザクタンク |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 700 | 260 | 12 | 40 | 42 | 200 | D A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| アーム | 腕 | | | | | |
| パワーアーム | 腕○ | 0〜15 | 20 | 50 | 15E | 48 |
| 180mmキャノン | 肩 | 26〜50 | 45 | 45 | 20 | 70 |
| ソウビナシ | 肩○ | | | | | |
| 50mmマシンガン | 車体○ | 10〜25 | 4×3 | 60 | 30 | 28 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-06M | ザクマリンタイプ |

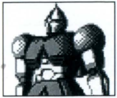
| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1400 | 290 | 20 | 40 | 42 | 225 | D C D A |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| サブロックガン | コテイ | 21〜55 | 16×4 | 45 | 20 | 45 |
| 240mmロケットポッド | コテイ | 21〜60 | 20 | 30 | 20 | 60 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MSM-04 | アッガイ |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1300 | 290 | 22 | 50 | 42 | 200 | D C D A |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ハンドバルカン | コテイ | 21〜55 | 12×3 | 48 | 30 | 38 |
| ロケットポッド | コテイ | 31〜60 | 30 | 45 | 20 | 50 |
| クロー | コテイ | 0〜20 | 25 | 65 | 5E | 40 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-15 | ギャン |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3000 | 355 | 27 | 60 | 54 | 300 | A B B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ビームサーベル | コテイ | 0〜25 | 30 | 85 | 30E | 40 |
| シールドミサイル | コテイ | 26〜55 | 10×4 | 60 | 30 | 45 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RGM-79 (PWD) | パワードジム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2200 | 300 | 27 | 70 | 48 | 225 | D A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 90mmマシンガン | 右手○ | 26〜50 | 8×4 | 60 | 40 | 38 |
| バズーカ | 右手 | 26〜65 | 52 | 40 | 20 | 60 |
| シールド | 左手○ | | | | | |
| ソウビナシ | 左手 | | | | | |
| ビームサーベル | コテイ | 0〜20 | 28 | 70 | 25E | 45 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10〜25 | 6×3 | 40 | 30 | 25 |

## 使用上の注意

●本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
●故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
●電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
●カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

## バックアップのご注意

●このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
●万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

ワンダースワン™ 専用ホームページ GO! ワンダースワンWeb http://www.swan.channel.or.jp/

## バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**
[受付時間／月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
●受付時間以外の電話はおさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

---

**《お買い上げのお客様へ》**商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

---

**バンダイお客様相談センター**
台東区駒形2-5-5 〒111-8081
☎**03-3847-6666**
●電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

**おことわり**

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

“ ”及びWonderSwan、ワンダースワンは
株式会社バンダイの商標です。

SWJ-BAN015

WonderSwan™

Mobile Suit GUNDAM

# MSVS

エムエスバーサス

# OPERATION MANUAL

ステレオ対応 通信対応

©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999 MADE IN JAPAN

ANAHEIM ELECTRONICS

BANDAI

## ⚠ 注　意

### 必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

### 取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

## ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワン専用カートリッジ「MSVS」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## CONTENTS

| | |
|---|---|
| 「Mobile Suit GUNDAM MSVS」開発秘話 | 04 |
| MSシミュレーターとは… | 05 |
| 操作方法… | 06 |
| 搭乗 | 08 |
| ゲームを始める前に | 11 |
| スタンバイルーム | 12 |
| MSドック | 18 |
| COMモード | 24 |
| シチュエーション | 24 |
| バトルスタート | 26 |
| シングル | 33 |
| VSモード | 35 |
| トレード | 37 |
| MSリスト | 38 |

CG協力
(有)オズ・アートワーク
CG出典
カードダス「MOBILE SUIT GUNDAM CG SELECTION」シリーズより

# 「Mobile Suit GUNDAM MSVS」開発秘話

宇宙世紀0085年、極秘裡に進められていた「ガンダム開発計画」をカモフラージュするかのようにワンダースワン専用MSシミュレーター「Mobile Suit GUNDAM MSVS」は発売された。開発に関与したアナハイム・エレクトロニクス社（以下A・E）は家電製品から軍用航宙艦艇まで、幅広い商品を生産する巨大企業。一年戦争後、MSの兵器としての優秀さに注目したA・Eは、ジオン公国の主幹MS生産メーカー／ジオニック社等を積極的に吸収合併、地球圏最大のMS開発能力を持つ軍需産業となった。

ワンダースワン本体の開発は家電事業部の一部門であるコンシューマ事業本部が開発のすべてを担当した。

この「Mobile Suit GUNDAM MSVS」は、傘下のグループ企業／A・Eエンターテインメントを開発元とし、同社が独自に入手した最新MSのデータをもとに開発されたソフトである。もちろん、MSに関する情報はA・E社内でも最重要機密事項に属し、グループ企業といえどもその情報の入手はほぼ不可能、基本的には公開済みのデータを独自の見解で解析、開発をおこなったものである。

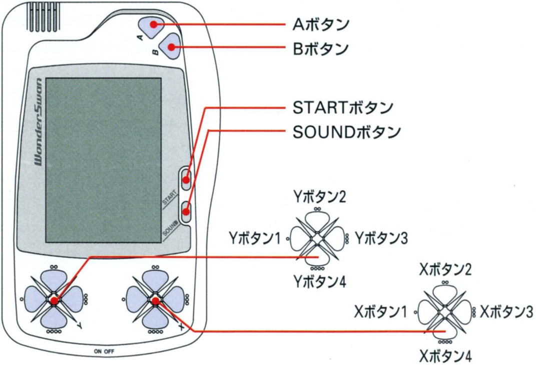
# MSシミュレーターとは…

MSシミュレーターはもともとは連邦軍の訓練目的に開発されたものであるが、戦後の情勢から一般に発売されたものである。プレイヤーは最大5機のMSと最大3人のパイロットを任意に使用し、与えられたミッションをクリアしていきます。シミュレーターには連邦軍はもちろん、ジオン軍MSのデータもインプットされており、本格的なMSバトルが体験できます。民生化にあたり、アムロ・レイやシャア・アズナブルといった一流のパイロットデータも数多くインプットされ、歴戦の勇士たちと闘うことが可能になりました。また、2台のシミュレーターを接続することで、対戦することもできます。

戦闘結果によって得られるドックポイントで、MSの改造やモデルチェンジ、能力パラメーターのレベルアップがおこなえます。パイロットは戦闘によって徐々に成長、MSの性能を100%引き出すためには、パイロットの育成が必要となります。

バトルフィールドは「宇宙」「地上」「砂漠」「水中」と様々、状況に合わせたシミュレートがいつでもどこでも可能になりました。

# 操作方法


Aボタン
Bボタン
STARTボタン
SOUNDボタン
Yボタン2
Yボタン1
Yボタン3
Yボタン4
Xボタン2
Xボタン1
Xボタン3
Xボタン4
WonderSwan
START
SOUND
ON OFF

## 通常時

Yボタン ………項目の選択（Yボタン1：左、Yボタン2：上、Yボタン3：右、Yボタン4：下）

Xボタン3 ……決定

Xボタン4 ……キャンセル

## 戦闘時・行動指示

Yボタン1 ………フリー＝パイロットが好む攻撃方法で戦闘をおこないます。

Yボタン2 ………ショートレンジ＝近距離での格闘戦を中心に仕掛けます。

Yボタン3 ………ミドルレンジ＝中距離での銃撃戦を中心に仕掛けます。

Yボタン4 ………ロングレンジ＝長距離から遠距離砲での雷撃戦を中心に仕掛けます。

Xボタン3 ………複数敵交戦時の攻撃目標選択

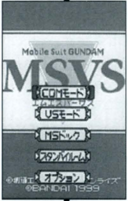
STARTボタン …ポーズ

※AボタンとBボタン、STARTボタンの同時押しでソフトリセットが可能です。

※このソフトは省電力機能を搭載しています。一定時間ボタン操作をおこなわないと、省電力機能がはたらき画面が白くなります。その際、画面には省電力マークが表示されます。何かボタンを押すと元の状態に戻ります。詳しくはワンダースワン本体の取扱説明書をご覧ください。

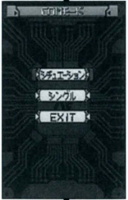
## 搭乗

ワンダースワン本体に「Mobile Suit GUNDAM MSVS」のカートリッジをセットし、電源を入れるとオープニングに続いてタイトル画面があらわれます。Xボタン3、4またはSTARTボタンを押すとモード選択画面があらわれます。



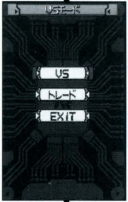

### COMモード

コンピュータを相手に対戦する1人専用モードです。
「シチュエーション」は、原作に登場するパイロットやMSを相手に、様々なステージをクリアしていくモード。クリアしたステージは「シングル」で使うことができるようになります。
「シングル」は「シチュエーション」でクリアしたステージを自由にプレイできるモード。クリアしたステージに登場したパイロットやプレイヤーが現在入手可能なMSを自由に組み合わせて対戦することができます。自分のMSをチューンナップするためのドックポイントを稼ぐのに便利なモードです。



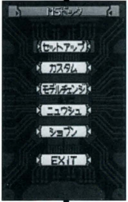
## VSモード

2台のワンダースワンに「Mobile Suit GUNDAM MSVS」のカートリッジをそれぞれセットし、ワンダースワン専用通信ケーブル（別売）で2台をつないで2P対戦できる「VS」モードや、お互いのパイロットやMSの交換をおこなうことができる「トレード」モードのプレイが可能です。




## MSドック

COMモードの戦闘で獲得したドックポイントを使い、MSのチューンナップができる場所です。武装の変更や機体の改造、能力パラメーターの変更やモデルチェンジがおこなえます。また、新たなMSを入手したり、不要になったMSを処分することもできます。最大5機のMSを格納所有することができます。

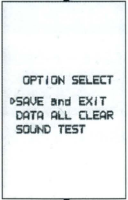


## スタンバイルーム

パイロットの登録や削除、各能力の確認など、パイロットを管理する場所です。登録時は、年齢や経歴など様々な設定での登録が可能です。最大3人のパイロットをスタンバイさせることができます。一度登録した設定は変更することができません。

## オプション

プレイデータのセーブや初期化、またゲーム中のBGMやSEを聴くことができます。
※プレイデータは基本的にはオートでセーブされますが。この「オプション」でセーブすることで、セーブの状況がより確実になります。




### 注意！

電池マークが表示されると、画面に「デンチをとりかえてください」という表示があらわれ、一切のプレイが中断されます。一度電源を切り、新しい電池を入れなおしてからプレイを再開してください。
※電池マークについては、ワンダースワン本体の取扱説明書をご覧下さい。

## ゲームを始める前に

初めてゲームを起動すると、プレイヤーにはゲーム中で使用するドックポイントと3機のMSが配給されます。

### ドックポイント

機体の改造、能力パラメーターの変更やモデルチェンジをおこなう際に使用するポイントになります。
COMモードの戦闘で獲得することができます。

### 配給MS

宇宙用・地上&砂漠用・水中用のMSがそれぞれ1機ずつ、計3機配給されます。配給されるMSは、プレイを始めたワンダースワン本体のシリアルナンバーによって変化します。

## スタンバイルーム

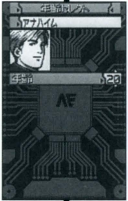
パイロットの登録や削除、各能力の確認などがおこなえます。ゲーム開始時はパイロットが登録されていませんので、初めにパイロットを登録します。

### トウロク

①初めにネームエントリー画面があらわれます。ひらがな／カタカナ／英字数字から全14文字を選ぶことができます。Yボタンで文字を選びXボタン3で決定、[END]で終了します。Xボタン4で文字を取り消すことができます。

②続いてキャラクターセレクト画面があらわれます。ここではキャラクターのグラフィックを選びます。Yボタンで選びXボタン3で決定します。

③次に年齢を設定します。Yボタン2、4で数値を変更し、Xボタン3で決定。15歳から50歳の間でおこなえます。年齢により初期設定能力が変化します。ゲーム中、年齢は変化しません。




**POINT!**

年齢が高いほど初期設定の能力は高いが、成長率が低くなります。年齢が低いと、初期設定は低いが、成長率が高くなります。

④経歴を選びます。Yボタン2、4で選択し、Xボタン3で決定します。経歴により初期設定能力（階級・直感・操縦技術・得意な攻撃方法・カテゴリレベル・ポテンシャル）が変化します。一度設定された直感のパラメーターは変化しません。

⑤確認画面で[YES]を選んで「トウロク」を終了します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、経歴選択画面に戻ります。
※各選択画面中はBボタン・キャンセルで前の画面に戻ることができます。

## ステータス

登録パイロットのステータス・ポテンシャル・スキル・戦果の確認がおこなえます。Yボタン1、3でパイロットを変更し2人以上登録している時、Yボタン2、4で項目を変更します。

### ステータス

**階級** ……………二等兵から少将まで14段階で変化します。敵を倒すことで昇進または降格します。シングルの戦績は反映されません。

**作戦遂行力** ……行動指示に対する従順度。高いほど従順です。

**年齢** ……………パイロットの年齢。

**性格** ……………行動指示「FREE」の際の性格。

**直感** ……………敵探索時の直感力。高いほど正確です。

**操縦** ……………MSの操縦技術。高いほど移動が効率的、また、回避率も高くなります。

**階級表**

| | |
|---|---|
| ↑ | |
| 准尉 | 少将 |
| ↑ | ↑ |
| 曹長 | 大佐 |
| ↑ | ↑ |
| 軍曹 | 中佐 |
| ↑ | ↑ |
| 伍長 | 少佐 |
| ↑ | ↑ |
| 上等兵 | 大尉 |
| ↑ | ↑ |
| 一等兵 | 中尉 |
| ↑ | ↑ |
| 二等兵 | 少尉 |
| | ↑ |

**近距離攻撃・中距離攻撃・遠距離攻撃**
……………………各レンジでの攻撃技術。高いほど命中率が上がります。

**適性** ……………各地形適性。D→C→B→Aの順に適性が高くなります。
高いほどその地形の移動が効果的となります。

**POINT!**

“操縦”パラメーターは敵からのダメージを一定数受けると上昇、また、“近距離攻撃・中距離攻撃・遠距離攻撃”パラメーターはそれぞれの距離において、敵に攻撃を一定数ヒットさせると上昇します。

**POINT!**

パイロットは勝っても負けても、戦闘を経験したぶん確実に成長していきます。

## スキル

スキルを持ったキャラクターが戦闘をおこなうと、一定の確率でスキル効果が発生します。“近距離攻撃・中距離攻撃・遠距離攻撃”パラメーターがある一定値を超えると、そこからは数値が上昇する度に一定の確率で獲得することができます。パラメーターは99までの表示ですが、データは99以上もカウント、さらなるスキルアップが可能です。

### スキル例　近：近距離　中：中距離　遠：遠距離　特：特殊

- 近　スタン ……………………コックピット攻撃で敵機を一定時間行動不能に。
- 近　ダブル ……………………2発連続攻撃。
- 中　ラピッドファイア ……3回分の弾薬で同じ場所を攻撃。※1
- 中　スタック ………………敵機を擱座させ、一定時間移動不能に。
- 遠　ワイドショット ………3回分の弾薬攻撃で命中率を上げる。※1
- 遠　スナイプ ………………一点狙撃で命中率を上げる。
- 特　スウェー ………………そのターンの相手の攻撃をすべて回避。

※1／残弾3以下では実行不能です。

## ポテンシャル

同一タイプのMSに乗る度に数値が上がり、数値が高い程そのタイプのMS性能を引き出しやすくなります。

## VS戦果

**出撃回数** ………通信対戦した回数。
**撃破数** …………撃破したMSの数。
**階級** ……………撃破した敵パイロットの階級。

※通信対戦の結果だけが反映されます。

## トリケシ

登録パイロットを抹消することができます。Yボタン2、4でパイロットを選び、Xボタン3で決定します。確認画面で[YES]を選んで「トリケシ」を終了します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、パイロット選択画面に戻ります。

## EXIT

スタンバイルームを抜け、モード選択画面に戻ります。

# MSドック

MSのチューンナップや入手・処分がおこなえます。最大5機までの格納が可能です。MS表示時にXボタン1を押すと表示MSのパラメーターを確認することができます。

## セットアップ

MSはそれぞれ複数の武器を装備しており、変更可能な武器を任意に変更することができます。Yボタン1、3でMSを選び、Xボタン3またはYボタン4を押すと武装リストが表示されます。装備中の武器には□がついています。武器の入手・処分はできません。

Yボタン2、4で武器を選ぶと、その武器のスペックが表示されます。
同じ装備箇所の武器同士を交換することができます。Yボタン2、4で新たに装備する武器を選んでXボタン3を押すと、装備中の武器から□がはずれ、新たに装備した武器に□がつきます。これで武器の装備変更が終了します。装備箇所“コテイ”の表示武器は変更できません。

**AP** ……………… 攻撃力と1回に可能な最大攻撃回数。基本攻撃力と命中回数によって、トータルの攻撃力が決まります。

**装備箇所** ………… 同じ箇所の武器同士を変更することができます。“コテイ”表示の武器は変更できません。

**攻撃力と弾頭数** …命中した弾頭数によって、ダメージの量が変化します。

**RNG** …………… 射程距離　S:近距離　M:中距離　L:長距離

**HIT** ……………… 命中率

**AMO・ENG**　　弾数（AMO）とエネルギー（ENG）。0になると、弾を使う武器は攻撃不能に、エネルギーを使うビーム兵器は攻撃力が半減します。

## カスタム

ドックポイントを使ってMSの能力パラメーターのレベルアップをおこなうことができます。

Yボタン2、4でパラメーターを選ぶと、パラメーターの現在の数値とレベルアップする数値、レベルアップに必要なドックポイントの額が表示されます。また、レベルアップには回数制限があり、その残り回数も表示されます。「適性」は選んだ後、Yボタン1、3で地形を選びレベルアップを実行します。Xボタン3で実行します。

**耐久力** …………アップさせることで撃たれ強いMSにすることができます。

**装甲値** …………アップさせることで敵からの攻撃ダメージを軽減させることができます。

**運動性** …………MSの移動速力をあらわします。アップさせることで攻撃命中率が上がり、被弾率が下がります。

**索敵能力** ………敵機を素早く発見し、アップさせることで移動攻撃も可能になります。

**ジェネレータ**……エネルギー量（ENG）をあらわします。移動、一部兵器の使用により消費します。アップさせることで一部の兵器はエネルギー切れの心配がなくなります。

**適性** ……………地形適性。D→C→B→Aの順に適性が高くなります。適性が低いと、そのMSの能力が十分に引きだせません。

**サイズ** …………MSの大きさをあらわします。

サイズの変更はできません。パラメーターの変更は一機につき合計10回までとなります。

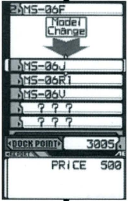
※地形適正Dの場合、カスタマイズはできません。

**POINT!**

装甲値はアップさせると、敵からの攻撃ダメージを軽減させることができる最も基本的なパラメーターになります。
運動性をアップさせると、MSが装備している武器の有効射程距離を守ることができ、かつ攻撃命中率が上がります。

## モデルチェンジ

一定の条件をクリアすると、MSを進化させることができます。Yボタン1、3でMSを選び、Xボタン3またはYボタン4を押すとモデルチェンジリストとモデルチェンジに必要なドックポイントの額が表示されます。モデルチェンジさせる型を選び、Xボタン3で決定します。一定条件をクリアしていない場合、名前は表示されず、モデルチェンジもできません。カスタムした数値は継承されません。※全くモデルチェンジできないMSは表示されません。




## ニュウシュ

MSを入手することができます。Yボタン1、3でMSを選ぶと入手に必要なドックポイントの額が表示されます。入手する場合はXボタン3で決定、続いて確認画面があらわれます。[YES]を選び入手します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、選択画面に戻ります。

一定の条件をクリアすると、入手できるMSの種類が変化します。また、5機以上所有している場合、入手はできません。

## ショブン

MSを処分することができます。Yボタン1、3でMSを選ぶと、処分により獲得できるドックポイントの額が表示されます。処分する場合はXボタン3で決定、続いて確認画面があらわれます。[YES]を選び実行します。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、選択画面に戻ります。
カスタム回数によって処分時に獲得できるドックポイントの額が変化します。

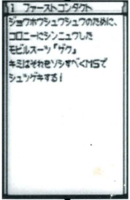
## EXIT

モード選択画面に戻ります。

特別配給について
すべてのMSを処分し、かつ最低額のMSを入手できるドックポイントを持っていない場合、特別措置としてMS-05「ザクI」が支給されます。

## COMモード

コンピュータを相手に対戦する1人専用モードです。

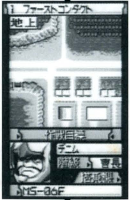



### シチュエーション

原作に登場するパイロットやMSを相手に、様々なステージをクリアしていくモード。クリアしたステージは「シングル」で使うことができるようになります。

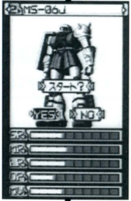
①COMモードから「シチュエーション」を選び決定すると、初めにそのステージのミッションが表示されます。

②ミッション確認後、Xボタン3で決定すると、作戦目標画面があらわれます。目標パイロットの名前・階級、搭乗機と戦闘フィールドの地形が表示されます。



③出撃パイロットを選択します。Yボタン2、4でパイロットを選び、Xボタン3で決定します。カーソルでパイロットを選んでXボタン1を押すと、そのパイロットのパラメーターが表示されます。

④搭乗するMSを選びます。Yボタン1、3でMSを選び、Xボタン3で決定します。選択中MSの能力がバーで表示されます。
※適性のないMSはバーが0になり、選ぶことができません。




SR ……………近距離攻撃
MR ……………中距離攻撃
LR ……………遠距離攻撃
DP ……………防御力
MV ……………移動力

※バーの長さは、パイロット能力+MS能力の概算を示します。
※MS表示時にXボタン1で、MSのパラメーターが表示されます。

確認画面で[YES]を選びバトルスタートです。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、選択画面に戻ります。

## バトルスタート

バトルは基本的にオートでおこなわれます。バトル中、プレイヤーはパイロットに作戦の指示を与えることができます。

### 索敵

初めに敵機を探索する必要があり、プレイヤーのMSは索敵のためにオートで動き始めます。

**注意!**

索敵可能範囲内に敵がいても、地形効果や天候等で敵を発見できないこともあります。

パイロットの反抗

作戦遂行力の低いパイロットは、プレイヤーの指示を無視することがあります。

## 戦闘

索敵で敵を発見すると、戦闘が始まります。プレイヤーは、Yボタンでパイロットに戦闘指示をおこなうことができます。ボタン操作はP7をご覧ください。

**フリー** ……………………パイロットが得意とする方法で戦闘をおこないます。
**ショートレンジ** ………近距離での格闘を中心に仕掛けます。
**ミドルレンジ** …………中距離での銃撃戦を中心に仕掛けます。
**ロングレンジ** …………長距離から遠距離砲での雷撃戦を中心に仕掛けます。

## 攻撃目標の選択

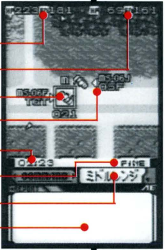
複数の敵がいる場合、Xボタン3でカーソルを移動させて敵を選びます。ターゲットとなるMSのアイコンには“TGT”が表示されています。

**POINT!**
MSは様々な武器を装備していますが、指示した距離で攻撃をおこなえる武器を装備していない場合、防戦一方になってしまいます。的確な指示を与えてください。

**POINT!**

弾数制限のある武器は、弾切れになることがあります。その場合、その射程距離での攻撃は不可能になります。弾切れになると、弾切れメッセージが画面内に表示されます。画面から目を離さず、的確な戦闘指示をおこなってください。

## 戦闘画面




自機の残り耐久力とジェネレータ(ENG)の容量
敵機の残り耐久力とジェネレータ(ENG)の容量
敵機と敵機のMS名、種別、自機との距離
自機と自機のMS名
ミッションクリアまでの残り制限時間
現在の天候
発令中の戦闘指示または行動
メッセージエリア

## 攻撃画面

パイロットの顔

※敵パイロットの顔は右下に表示されます。

どちらかの耐久力（HP）が0になると戦闘終了、戦闘結果画面が表示されます。また、どちらかすべての武器の弾数（AMD）が0になり攻撃手段がなくなった場合にも戦闘終了となります。ただし、制限時間が0：00になった場合は作戦失敗、プレイヤーの負けとなります。

## 戦闘結果：勝敗

**攻撃効果測定** ………それぞれの戦闘時のヒット数

**撃破** …………………撃破したMSの名前

**判定** …………………機体損傷度とそれを差し引いた獲得ドックポイント、階級表示（昇進・降格があった場合）

続いて確認画面があらわれます。[YES]を選び実行すると、次のミッションへ。[NO]を選ぶか、Xボタン4を押すと、モード選択画面に戻ります。

## 各種イベントの発生

戦闘中、様々なイベントが発生することがあります。

## バトルイベント

戦闘中に特定の武器で攻撃を受けると一定の確率で発生することがあります。

**スタック** ………擱坐。一定時間移動不可となります。
**攻撃不能** ………一定時間攻撃不可となります。
**スタン** …………機能停止。一定時間行動不可となります
**負傷** ……………負傷によりパイロットの能力が下がります（バトル終了まで）。
**機体損傷** ………損傷によりMSの能力が下がります（バトル終了まで）。

## スキル

スキルを持ったパイロットが攻撃をおこなうと、特殊なイベントが発生することがあります。詳しくはP16をごらんください。

## 天候イベント

天候は一定の確率で変化しており、天候状態が悪化した場合、天候表示が「STORM」と表示され、すべてのMSの能力が低下します。
宇宙：ジキアラシ　地上：アラシ　砂漠：スナアラシ　水中：シケ

## 攻撃イベント

ごくまれに、敵MSの支援部隊からも攻撃を受けることがあります。
宇宙：カンポウシャゲキ　地上：エンキョリホウゲキ　砂漠：バクゲキ
水中：アスロック

## シングル

パイロットとMSを自由に組み合わせた敵を想定し、対戦することができます。
自分のパイロットを育てたりMSをチューンナップするのに便利なモードです。

- 「シチュエーション」でクリアしたステージ
- 「シチュエーション」でクリアしたステージに登場したパイロット
- 現在ドックで入手可能なMS

上記のステージ・パイロット・MSを、自由に組み合わせて対戦することができます。
ステージをクリアすれば選べるMSが増えます。

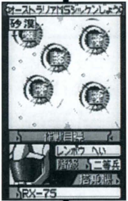
①初めに「宇宙」「地上」「砂漠」「水中」から
カテゴリーを選びます。

②Yボタン1、3で切り替えて、マップを選びます。

③敵パイロットを選びます。選択中パイロットの階級も表示されます。

④最後にMSを選び、対戦相手の選択を終了します。

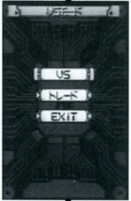
バトルのルールはシチュエーションと同じです。
戦闘が終了すると、戦闘結果が表示されます。
※シングルでの勝負は階級には影響しません。




## 戦闘の中断

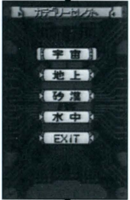
戦闘中、AボタンとBボタン、STARTボタンの同時押しでソフトリセットが可能です。画面はタイトル画面に戻ります。ただし、プレイ中の戦闘データは保存されません。

## VSモード




2P対戦で遊ぶ場合は「VSモード」を選びます。ワンダースワン本体それぞれに、「Mobile Suit GUNDAM MSVS」のカートリッジを正しくセットし、お互いの外部拡張コネクタにワンダースワン専用通信ケーブル（別売）を接続します。正しく接続されているかを確認し、それぞれの電源スイッチをONにします。「VSモード」のゲーム選択画面でどちらか一方がゲームを決定してゲームスタートとなります。

### 「VS」




それぞれのパイロットとMSのデータを自由に組み合わせて、好きなステージで2P対戦が楽しめます。どちらか一方が「VS」を選び、Xボタン3を押すとカテゴリーセレクト画面があらわれます。次に戦う場所を選びXボタン3で決定します。

※「VS」を選んだ側が1Pとなり、ゲーム開始までの様々な選択は1P側がおこないます。

※戦えるMSがいないカテゴリーは選べません。

次にパイロットと出撃MSを続けて選んで決定すると、対戦情報画面があらわれます。バトルフィールドや対戦相手の情報を確認し、どちらか一方がXボタン3で決定するとバトルが始まります。
ルールはシチュエーションモードと同じ、対戦終了後、戦闘結果画面が表示されます。

## 損害賠償請求

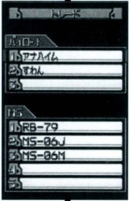
「VS」は戦闘結果のドックポイントの計算が、他のモードと異なります。通常は、自分の機体の損傷は自分のドックポイントから支払いますが、「VS」はその損傷分も相手が支払ってくれます。負けると大きな損失となります。勝った側は、負けた側が支払ったドックポイントを獲得できます。

**注意！**

メニュー選択時、2P側が一定時間以上「VSモード」に入らない場合、通信エラーとなります。

## トレード

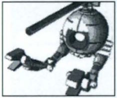
所有しているパイロット同士・MS同士を交換することができます。どちらか一方が「トレード」を選ぶと、トレード画面があらわれます。お互いが交換するパイロット（MS）を選びXボタン3を押すと、WAIT画面になり、通信が成功すると「SUCCESS!」、失敗すると「FAIL!」が表示されます。どちらか一方の入力が一定時間以上ない場合、「FAIL!」が表示され、強制的にトレード画面に戻ります。




**注意！**

通信の途中で電源を切ったり、ワンダースワン専用通信ケーブル（別売）を抜くと、通信が中断しデータが壊れる恐れがあります。ご注意ください。

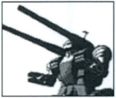
## MSリスト



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RB-79 | ボール |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 800 | 250 | 16 | 30 | 40 | 175 | A D D D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 120mmキャノン | コテイ | 16〜60 | 30 | 40 | 50 | 70 |
| アーム | コテイ | 0〜15 | 16 | 50 | 3E | 35 |

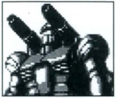


| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RX-75 | ガンタンク |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1700 | 300 | 24 | 40 | 60 | 300 | C A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 120mmキャノン | コテイ | 41〜85 | 60 | 40 | 20 | 78 |
| 40mmガンランチャー | コテイ | 16〜30 | 10×4 | 45 | 30 | 28 |

※攻撃力の"×n"はn回分のヒットチェックをおこなうことをあらわし、弾数のEはエネルギー、ジェネレーターを消費する型であることをあらわします。また、武装の○はその武器が初期装備であることをあらわします。次弾発射速度の数値は大きいほど戦闘に不利です。



| MS型番 | MS名称 |
| --- | --- |
| RX-77 | ガンキャノン |

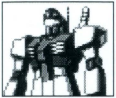
| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2500 | 315 | 32 | 50 | 58 | 300 | B A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 240mmキャノン | 肩○ | 40〜70 | 25×2 | 50 | 30 | 60 |
| ミサイルポッド×2 | 肩 | 35〜65 | 20×2 | 60 | 40 | 45 |
| ビームライフル | コテイ | 26〜42 | 40 | 60 | 20 | 55 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10〜25 | 6×3 | 40 | 30 | 25 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RX-78 | ガンダム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3000 | 350 | 32 | 70 | 58 | 325 | A A A C |

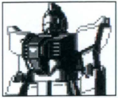
| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ビームライフル | 右手○ | 26〜60 | 40 | 80 | 30 | 50 |
| ハイパーバズーカ | 右手 | 26〜70 | 50 | 50 | 20 | 60 |
| ハイパーハンマー | 右手 | 20〜50 | 45 | 45 | 5E | 55 |
| ガンダムシールド | 左手○ | | | | | |
| ソウビナシ | 左手 | | | | | |
| ビームサーベル | コテイ | 0〜20 | 28 | 75 | 25E | 42 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10〜25 | 6×3 | 50 | 30 | 25 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RGM-79 | ジム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1500 | 290 | 21 | 50 | 42 | 250 | A A B D |

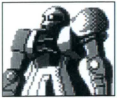
| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ビームスプレーガン | 右手○ | 26〜55 | 35 | 70 | 30 | 48 |
| 120mmマシンガン | 右手 | 26〜55 | 15×3 | 65 | 30 | 38 |
| ハイパーバズーカ | 右手 | 26〜65 | 62 | 40 | 20 | 60 |
| シールド | 左手○ | | | | | |
| ソウビナシ | 左手 | | | | | |
| ビームサーベル | コテイ | 0〜20 | 25 | 65 | 25E | 45 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10〜25 | 6×3 | 30 | 30 | 25 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RGM-79(G) | リクセン　ジム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2000 | 300 | 27 | 50 | 42 | 250 | D　A　B　C |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 100mmマシンガン | 右手○ | 17～55 | 12×3 | 50 | 30 | 38 |
| バズーカ | 右手 | 17～65 | 50 | 40 | 20 | 62 |
| ミサイルランチャー | 右手 | 17～60 | 40 | 65 | 25 | 55 |
| ビームサーベル | コテイ | 0～16 | 25 | 70 | 25E | 45 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-05 | ザクI |

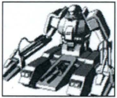
| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1000 | 275 | 15 | 40 | 40 | 175 | A　B　B　D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 105mmマシンガン | 右手○ | 17～50 | 13×3 | 45 | 35 | 38 |
| ザクバズーカ | 右手 | 17～65 | 50 | 50 | 20 | 62 |
| ヒートホーク | コテイ | 0～16 | 20 | 65 | 10E | 42 |
| ショルダータックル | コテイ | 0～16 | 18 | 80 | 5E | 35 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-06F | ザクII |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1700 | 290 | 21 | 50 | 42 | 225 | A B C D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 120mmマシンガン | 右手○ | 21〜55 | 15×3 | 48 | 50 | 38 |
| ザクバズーカ | 右手 | 21〜65 | 50 | 55 | 20 | 62 |
| ヒートホーク | コテイ | 0〜20 | 20 | 70 | 10E | 42 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-06V | ザクタンク |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 700 | 260 | 12 | 40 | 42 | 200 | D A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| アーム | 腕 | | | | | |
| パワーアーム | 腕○ | 0〜15 | 20 | 50 | 15E | 48 |
| 180mmキャノン | 肩 | 26〜50 | 45 | 45 | 20 | 70 |
| ソウビナシ | 肩○ | | | | | |
| 50mmマシンガン | 車体○ | 10〜25 | 4×3 | 60 | 30 | 28 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-06M | ザクマリンタイプ |

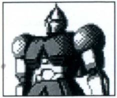
| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1400 | 290 | 20 | 40 | 42 | 225 | D C D A |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| サブロックガン | コテイ | 21～55 | 16×4 | 45 | 20 | 45 |
| 240mmロケットポッド | コテイ | 21～60 | 20 | 30 | 20 | 60 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MSM-04 | アッガイ |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1300 | 290 | 22 | 50 | 42 | 200 | D C D A |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ハンドバルカン | コテイ | 21～55 | 12×3 | 48 | 30 | 38 |
| ロケットポッド | コテイ | 31～60 | 30 | 45 | 20 | 50 |
| クロー | コテイ | 0～20 | 25 | 65 | 5E | 40 |



| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| MS-15 | ギャン |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3000 | 355 | 27 | 60 | 54 | 300 | A B B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ビームサーベル | コテイ | 0〜25 | 30 | 85 | 30E | 40 |
| シールドミサイル | コテイ | 26〜55 | 10×4 | 60 | 30 | 45 |

| MS型番 | MS名称 |
|---|---|
| RGM-79 (PWD) | パワードジム |

| 価格 | 耐久力 | 装甲値 | 運動性 | 索敵能力 | ジェネレータ容量 | カテゴリー(宇:地:砂:水) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2200 | 300 | 27 | 70 | 48 | 225 | D A B D |

| 武器名(表示) | 装備部位 | 射程 | 攻撃力 | 命中率 | 弾数 | 次弾発射速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 90mmマシンガン | 右手○ | 26〜50 | 8×4 | 60 | 40 | 38 |
| バズーカ | 右手 | 26〜65 | 52 | 40 | 20 | 60 |
| シールド | 左手○ | | | | | |
| ソウビナシ | 左手 | | | | | |
| ビームサーベル | コテイ | 0〜20 | 28 | 70 | 25E | 45 |
| 60mmバルカン | コテイ | 10〜25 | 6×3 | 40 | 30 | 25 |

## 使用上の注意

●本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
●故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
●電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
●カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

## バックアップのご注意

●このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
●万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

ワンダースワン™ 専用ホームページ GO! ワンダースワンWeb http://www.swan.channel.or.jp/

## バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**
[受付時間／月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
●受付時間以外の電話はおさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

**《お買い上げのお客様へ》** 商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。


**バンダイお客様相談センター**
台東区駒形2-5-5 〒111-8081 ☎ **03-3847-6666**

●電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

**おことわり**

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。


" "及び WonderSwan、ワンダースワン は
株式会社バンダイの商標です。